电子游戏与电脑游戏

TV & PC 电子与电脑娱乐





THE KING OF FIGHTERS '99™

格斗之王系列1999年的最强出击!!

SNK 公司的格斗皇牌作品“格斗之王'99”终于与广大玩者见面了，游戏采用了全新的系统，此外还加入了新的人物，尽管人们对其评价不一，但不可否认的是本游戏依然算得上对战 ACT 类不可替代的经典之作！

（月刊）99·10期（总第39期）
1999年10月1日出版

本别册不另收费，请读者届时查收。



本刊顾问：常志海 林 英 黄宗道 尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编：陈日岷
副总编辑：凌云
执行总编辑：卢克
责任编辑：余森 有余
美术编辑：徐扬
责任校对：文凤
主办：海南省科技咨询服务中心
编辑出版：《科学时代》杂志社
邮购地址：北京清河邮局062信箱
邮编：100085
邮购咨询电话：010－62924382
广告及业务咨询电话：0351－7066387
投稿信箱：北京市清河邮局062信箱
邮编：100085
印刷：山东烟台新华印刷厂蓬莱厂
广告许可证：琼工商广字04号
发行：《科学时代》杂志社
国际标准刊号：ISSN1005－250X
国内统一刊号：CN46－1039/G3
邮发代号：42－156
出版日期：1999年10月1日
定价：6.50元

科学时代
电子游戏与电脑游戏



EVENT 任天堂 Space World Show 圆满落幕

于8月27日—29日任天堂 Spaceworld Show 已经圆满落幕了，虽然这只是一次任天堂的个人秀，但凭着任天堂的实力及萨尔达、皮卡丘的超人气在短短三天之内竟创下17万人参观的纪录，比起3月份的东京电玩春季展还多。

任天堂 Space World Show 展示了很多好游戏。事实上很难决定那一个游戏是最佳游戏。因为N64的贴图暂存器限制，有些游戏看起来不是那么漂亮，但是它们的游戏性却是相当不错而且也非常有趣。而"任天堂大乱斗"比赛可以说是会场上最拥挤的地方。这套游戏可以说是历年来最不受人注目的游戏。但是没有人想到它居然会这么棒。这套游戏甚至都没有出现在任天堂的推荐名单上，它就是 Mario Club。这套游戏能同时提供四个人进行游戏，这是任天堂的一个特点也可以证明多人对抗游戏是多么有趣。

根据任天堂广报部统计，这次展览27日有4万5000人参观；28日有6万3000人，29日有6万2000人，三天合计总参观人数为17万人。而之所以反映热烈除了任天堂各式主机精锐游戏尽出之外，这也是日本暑假结束前最后一次大型游戏展了。





NEWS SEGA 大型电玩网路新发展

目前 SEGA 与知名的电脑硬件制造商 Quantum 3D 共同宣布，将要开发大型电玩网络新规格，将网际网络的风潮引进大型营业电玩，让游戏的世界更丰富多姿。

这套新规格主要是利用现行 Internet 架构，让玩家能够通过网络在远距离进行即时性的对战游戏，这在大型营业电玩可是前所未见的。目前 SEGA 产品研发部负责人 Michael Cooper Hart 表示，SEGA 采用 Quantum 3D 的"Graphite"作为该系统的核心。能够有效提供 SEGA 高效能、高效率的 STN 网路传输服务，达到大型电玩对于画面、速度的极致要求。

而"Graphite"是 Quantum 3D 利用该公司的 Quicksilver II 强化而来的，除了完全相容目前普及的 Quicksilver II 外，还能提供更有效的工作品质，让大型电玩连线品质保持在最高效率。



NEWS SEGA 致力发展 DC 教育新领域

SEGA 目前发表以 DC 为基础而制作的网络教育新机制"e－Station"，希望利用 DC 普及率及网路通讯功能，创造 DC 更多元的附加价值。

"e－Station"最主要的功能是利用 DC 为网络终端机，针对网络多媒体而产生的新型态教育事业，加盟者只要加盟"e－Station"，便能利用网络服务相互支援，并有效提供学生更多元的教育服务。目前"e－Station"在日本以有30家学校、补习班加入。

SEGA 希望在今年年底能达到200家加盟的目标。SEGA 对于网络事业的动作频频，或许这是 SEGA 未来发展的新目标吧！！



EVENT 六大厂商与盗版软体宣战

八月中旬"互动数位软体协会"Interactive Digital Software Association，IDSA）宣布，协会中六个成员一起控告美国六个网路盗版组织。这场官司是美国首次先针对特定的盗版组织所发起的诉讼，控告这六个被告组织在网路上非法复制 PC 及游乐器游戏。被指名控告的盗版组织包括位于旧金山和费城等地的 Class，Paradigm 和 Razor 1911 等骇客团体。

六家列名原告的公司包括 AcclaimEntertainment，Accolade/Infogrames Entertainment，Bethesda Softworks，Interplay Productions，LucasArtsEntertainment Company 和 3DO Company。这项官司同时也控告上述盗版者侵害著作权和商标权、邮件诈欺、仿冒和不公平竞争。

这些盗版者是 IDSA 针对聊天室和新闻讨论群观察了几个月之后挑选出来的，并且对几名被告发出了传票，要求他们提出其他成员和盗版团体的资料。

NEWS 任天堂与KONAMI合资成立新公司

前不久任天堂与KONAMI共同宣布，他们将共同出资成立新公司“Mobile 21”，新公司专责携带型主机及行动电话加值通信服务，将市场目标瞄准广大的行动通讯市场。

这家由任天堂和KONAMI各出资50%，资本额3亿日圆的新公司，将在10月中旬正式成立，员工数预定为100人，负责人由KONAMI派人担任，并预计在2001年股票上市。该公司主要业务为各式通讯软件的规划及开发，2000年4月将会推出Game Boy Color的行动电话通讯系统；2000年8月推出Game Boy Color接班机种的通讯装置，并积极研发任天堂新世代主机“海豚计划”的通讯功能。

NEWS NAMCO步步高升

可能因为NAMCO的游戏最近叫好又叫座的原因吧，日本幕迪投信预期NAMCO将能在家用游戏市场获得不错的获利，而准备调高NAMCO长期债信等级，更加深了NAMCO在家用游戏市场冲刺的动机。

幕迪投信表示，NAMCO在家用游戏市场的获利已经超越了大型电玩市场，目前日本大型电玩市场景气低迷，NAMCO将发展重心移往家用市场，而且也获得不错的成绩。PS上的“铁拳”、“实感赛车”系列以有百万级的销售实力，而NAMCO在DC上的首作“剑魂”更是大受好评，连带拉抬了NAMCO的营业状况。

NEWS Sony对Bleem!的禁制令再度被驳回

Bleem!的总裁David Herpolsheimer日前下午打电话给GameSpot，确定了Sony对他的公司，开发PC使用的Play Station模拟器的公司，所提的禁制令已经被驳回了。这项裁定是由加州旧金山联邦第九地方法庭的Legge法官所裁示。

“这对我们是一个主要的障碍”Herpolsheimer表示。Sony现在手上拥有所有的武器—Bleem!的原始码、物件码、我们内部所有的e-mail，还有Randy的几份口供，但他们还是不能打倒Bleem!。”

由于Bleem!从3月开始又恢复公开贩售，Sony于是申请了三项暂时限制令，其中两项被驳回，而第三项甚至未进到法庭，试图阻止这套PC的PlayStation模拟器到零售商店贩售。而这项禁制令的驳回清楚明示了，直到明年4月24日法院再度开庭审议Sony这个案子之前，Bleem!可以继续贩售。Herpolsheimer相信他的公司会再度获胜。

现在，Bleem!可以在北美各地的Fry's Electronics商店买到，或者由Bleem!的网站订购。

EVENT SEGA“玩家之日”特别报导



SEGA美国分公司（以下SOA）在8月24、25日于美国旧金山举办了一场别开生面的玩家同乐大会，此会于北美玩家同乐的同时也为9月9日DC发售造势。在现场除了展示各式DC游戏之外，还举办音速小子扮装大会，一群音速小子爱好者装扮一身蓝色到场，争夺最佳化妆奖，第一名会得到DC主机一台及终生免费DC软件的大奖。

此次活动举办了两天。第一天主要展示加盟DC的第三软件商所开发的DC游戏，主办单位还要求到场的音速小子化妆参赛者进行游戏格斗比赛，看到现场一身劲爆蓝装的老美专注的盯着萤幕比赛，实在是很有趣。随后，负责SOA环美旅游的大货车接着出场亮相，也正式宣布为期22天的环美展示开始。



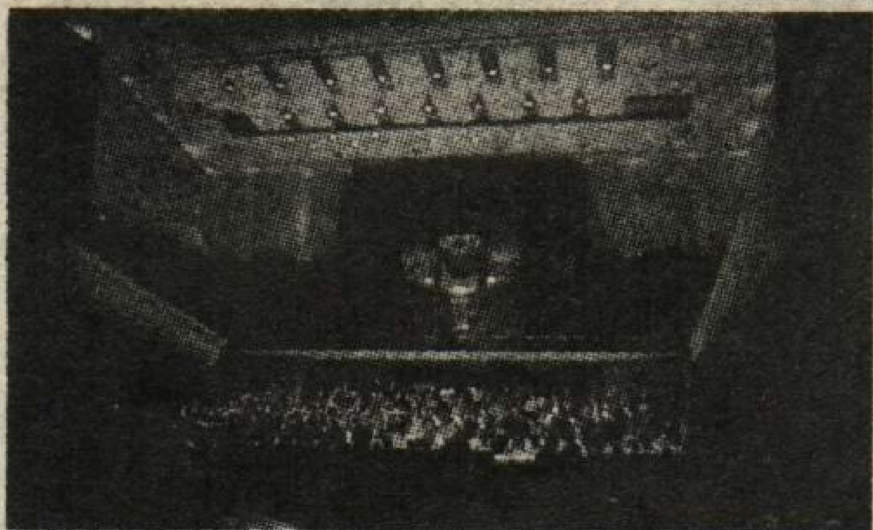
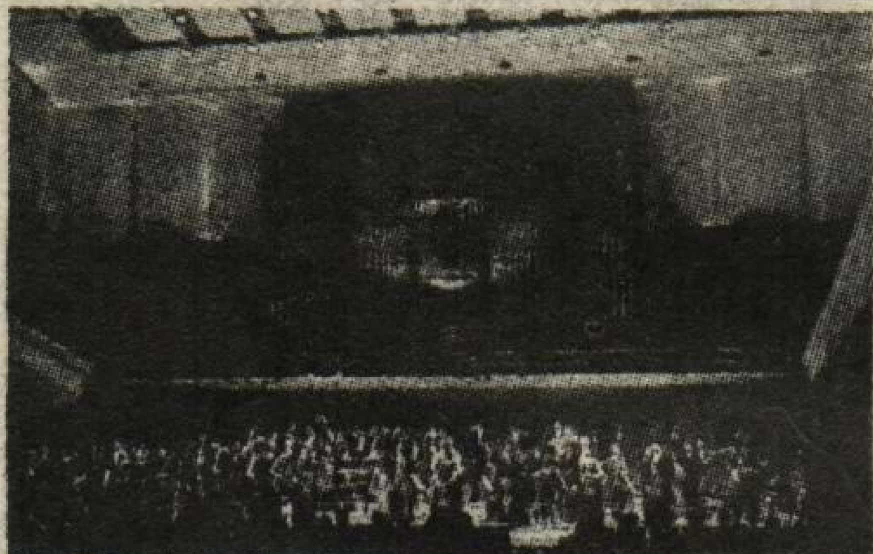
第二天主要展示SEGA自己所开发的DC游戏，包括NBA 2000、NFL 2000、Ecco the Dolphin、Crazy Taxi、Zombie Revenge、Toy Commander等，不过并没有展出外界传言的Sonic Team开发的最新游戏。不过SOA有另外公布一款DC原创的网球游戏，水准颇高。至于DC最受注目的超大作“莎木”也在现场出现，大家都被莎木超高水准的画面表现及超拟真的自由度吸引，更期待10月28日莎木的发售。而SOA也在现场公布“Sonic Adventure”的北美网路服务，玩家能够利用DC网路连结音速小子官方网页，并从网页中下载电子宠物到VMS记忆卡上，而且SEGA还会陆续开放更多功能让玩家使用。



NEWS 32位元的掌上型主机

任天堂前不久正式表示他们正在开发全新的、32位元的彩色液晶掌上型主机，这款新型的主机将比现行的GameBoy Cokor强上四倍以上，并完全相容现在所有Game Boy Color的游戏，且具备通讯功能。主机详细规格、功能、价格、外型将于近期公布，预计明年年初发售。

EVENT “生化危机”音乐会

前不久Capcom在日本为其惊悚冒险游戏“生化危机”系列举办了一场音乐会。这场音乐会请了日本著名的爱乐交响乐团出演。

音乐会展现了一场充满“生化危机”一二三代音乐的交响乐之夜。除了生化危机音乐的演出，这场音乐会Capcom也展出几幅生化危机3的最新画面。此次音乐会在东京Kinshicho的Sumida Triphony厅举行的中，不论老少的恶灵古堡迷都前来参加。

NEWS 微软的机密计划

美国游戏网站Next Generation刊登的一则劲爆新闻。据闻软件巨人微软公司现在正设计全新的游戏主机代号为“X－Box”。一位微软的发言人在接受访问时曾表示，确定“X－Box”已经研发好几个月了。不过最近微软的发言人却又改口说：“这是谣言，本公司的政策就是不对谣言发表评论”，拒绝再透露任何消息。不管如何，还是来看看这则消息有何劲爆的内幕吧！

根据微软内部的消息，“X－Box”的特点包括使用Intel 500 MHz运算器（据说另一个考虑的运算器是AMD Athlon powered version）；nVidia的最新研发的绘图处理器NV－10（最近改名为GeForce 256）；重新改版的WinCE作业系统，而这样的硬件架构使得“X－Box”能跟PS2相抗衡。

该系统设计者将来自微软公司本身，但是制造与贩售可能交给数家公司经营（Dell和Gateway曾经名列其中），看来多种CPU及绘图晶片技术可能让“X－Box”有多种变化搭配的可能。

根据消息来源指出，微软对“X－Box”已经保持缄默，避免影响合作厂商SEGA的DC销售计划。因为DC也是使用Windows CE技术。但是预测“X－Box”可能在2000年的秋天上市，售价300美元以下。根据猜测，依照微软的历史与销售策略，该主机应该会采取开放系统，就跟PC一样，允许每个人都开发对应游戏，而不用徵求微软的授权。也很有可能“X－Box”的游戏可以直接在PC上执行，而不用作任何修改。

NEWS FF8荣获日本游戏大赏



在8月24日，由日本SOFTBANK、角川书店等7家出版社、15家游戏杂志共同举办的“第四届JAPAN GAME OF THE YEAR”举行颁奖典礼，而SQUARE的PS超大作RPG“Final Fantasy VIII”不负众望，荣获日本最优秀游戏殊荣，此作在日本当地销售超过360万款，乃实至名归。

这次的评选游戏包含由1998年4月1日—1999年3月31日所推出的各平台游戏，而总投票数为8491票，其中男性77.62%，女性22.35%，年龄层以10几岁的青少年为主。不过这次女性玩家投票率较前几届增加不少，显示女性玩家游戏市场已渐渐被开发。

以下为这次的得奖名单：

奖项	获奖作品
大赏	Final Fantasy VIII（SQUARE）
准大赏	萨尔达传说 时之笛（任天堂）
优秀赏	幻想水浒传II（KONAMI） 樱花大战2（SEGA）
最佳创意赏	元气皮卡丘（任天堂） XI[sai]（SCEI）
最佳视觉赏	Final Fantasy VIII（SQUARE） 萨尔达传说 时之笛（任天堂）
最佳音乐赏	Final Fantasy VIII（SQUARE） 节奏DJ（KONAMI）

NEWS SONY超大手笔的行销预算

继前不久SONY宣布调降北美地区PS主机价格，由原本的129美元调降到99美元（约合人民币900元）以后，现在SONY又有更大的行销计划公布了。目前SONY打算投资1亿5000万美元（约合人民币15亿元）用来为PS2造势，与SEGA的一亿美元行销预算较劲的意图是非常明显的。

SONY打算怎么运用这笔超高的行销预算呢？SCE美国分公司总裁Kaz Hirai表示他们将运用这笔经费进行一场极具竞争性的行销战略，不能让SEGA专美于前。而PS2的先期行销攻势将在近期展开，一般预期在今年9月东京电玩展之后，PS2强烈的行销活动将倾巢而出，势必为SEGA及任天堂造成不小的压力。而PS2预计也将在明年年初发售。

NEWS 摩托罗拉买下 Metrowerks

为 Sega Dreamcast、Sony Playstation 2 和任天堂 Dolphin 主机背后开发 Code Warrior 程式群组的 Metrowerks 公司，即将并入到 Motorola 公司旗下。Motorola 目前宣布他们已经同意以每股 6.25 美元，总价 9500 万美元的价格并购位于德州奥斯汀的这家软件开发工具的研发公司。而 Metrowerks 的董事会也已经同意了这项并购方案。

Metrowerks 并入 Motorola 的半导体产品事业单位之后，依然会维持独立的子公司，员工和公司名称仍然不变。Code Warrior 程式群组可以让程式设计师以好几种不同的语言，如 C、C++、Java 和组合语言来撰写游戏。

EVENT KONAMI 再度控告 JELOCO

日本发来的消息。8 月 18 日 KONAMI 再度向东京地方法院按铃控告 JELECO 新出品的大型电玩音乐游戏“Rock' n Tread”侵犯该公司音乐游戏演奏模式专利，再度要求东京地方法院对 JELECO 采取禁止制造、贩售该游戏机台的处分。

根据 KONAMI 的说词，他们早已向日本特许厅（专利局）申请了“音乐游戏演奏专用指令操作系统”的专利，并已获得认证，JELECO 此举无异侵犯该公司权利。而目前 JELECO 还未针对 KONAMI 的指控做出回应。在近两个月 KONAMI 因为音乐游戏专利一事大作文章，矛头几乎涵盖日本六大电玩商，以下为两个月来案件的整理：



6 月 7 日，KOMAMI 控告 JELECO 的“VJ”侵犯 KONAMI 的“节奏 DJ (Beat Mania)”专利。

6 月 8 日，JELECO 认为 KONAMI 无理取闹，拿着游戏基本常识当作专利很不合理，并要求法院撤销 KONAMI 专利。

7 月 26 日，KONAMI 控告 NAMCO，理由是 NAMCO 直营的游乐场摆设 JELECO 的“VJ”机台，NAMCO 认为莫名其妙，而 SEGA、TAITO 也被牵连其中。

8 月 6 日，换 JELECO 控告 KONAMI，理由是 KONAMI 的“Do Re Me Fa Grand Prix”侵犯 JELECO 的“早押 Quiz 王决定战”专利。

8 月 11 日，KONAMI 再度控告 NAMCO，理由是 NAMCO 的大型电玩“Guitar JAM”侵犯 KONAMI 的“吉他高手 (Guitar Freak)”。

8 月 18 日，KONAMI 再度控告 JELECO 的“Rock' n Tread”侵犯 KONAMI 音乐游戏专利。

NEWS PS2 官方网站开张



SONY 目前正式宣布 PS2 的官方网站开张，虽然目前上面没有啥最新消息公布，但还是有整理 PS2 自 3 月 2 日公布以来至今的各项官方 消息汇整。

此外在 9 月 17—9 月 19 日东京电玩秋季展展开时，SONY 还将在 PS2 官方网站上进行即时的网络报导，放送最新的资讯及游戏画面。没办法亲临日本电玩展的玩家，也能通过网络看到最新最炫的 PS2 游戏。

PS2 官方网页地址：http://www.scei.co.jp/ps2/

NEWS PS2 的绘图功能新战力

目前电脑绘图业界最广为流传的绘图工具“Maya”将会纳入 PS2 的软件开发工具了！不久前“Maya”开发商 Alias Wavefront 表示他们正在开发的“Maya Real Time SDK”将会具备 PS2 软件开发支援功能，这套即时运算模组发展工具的 Maya 新版本中所附属图形结构工具将是最佳的场景绘图工具，也就是说它可以将 2D 图形转化成场景，大幅降低游戏开发时间及难度。

而日本 SONY 也是这套新软件技术的协助者之一。SCEI 表示：“SCEI 非常高兴有多样化的工具来解决游戏设计上的困难，Alias Wavefront 让他们绘图的新版本在 PS 研发上更为方便，Maya 和新的 Maya RealTime SDK 非常明显的可以增加我们新游戏平台——PS2 的威力，并加深软件商加盟的意愿。”

“Maya Real Time SDK”将在 1999 年底出货，价格未定。开发者可以在“Maya”中使用此产品，使用者只要将这套软件与原先的“Maya”整合后便可以开发 PS2 的游戏，它将提供最佳的图形演算，产生高品质的视觉动画，并且这些动画可以直接在 PS2 上使用。

Polygonal 和曲线表面模型在 Maya 的新软件的帮助下将会呈现最好的效果，这在 PS2 上将可彻底发挥它强劲的功能。全萤幕的动画、脸部表情、动态效果、反向运动效果和微粒系统都可以在 Maya 上设定，并且可以直接用在游戏的引擎上。

Alias Wavefront 首席工程师 Brent Oster 表示：“这套软件的即时运算的技术是相当先进的，细致的颗粒、物件导向的 SDK 非常符合 Maya 软件本身演算方式，这套软件非常有弹性并且很好调整，相信等到 PS2 推出后，玩家将可以看到它真正的实力。



NEWS 卡拉OK跳舞机

Konami在日本发表他们极受欢迎的跳舞游戏的新版本,这款游戏称为"Dance Dance Revolution DAM",发售日期在11月,摆设地点是大型游乐场和一般休闲场所(像是卡拉OK店),这个游戏结合受欢迎的卡拉OK音乐和DDR,你可以一边跳舞一边播放卡拉OK,就像是演唱会的大明星一样。这个游戏也有一个卡路里计量器,分析你玩这个游戏时用了多少能量,这个设计对于想一边玩游戏一边减肥的玩家这到是项体贴的设计。DDR-DAM机器的ROM中可以在储存20000多首卡拉OK歌曲,让玩家可以选择自己想唱的歌。



不过有趣的是,Namco前一阵子才发表与日光堂共同制作的卡拉OK音乐游戏,不晓得会不会再引起Konami与Namco的争端。



NEWS GAME BOY COLOR卡匣能够下载了

前不久,日本又要发生一件很酷的事,住在日本的人可以走到当地的便利商店然后下载他选择的游戏到卡匣中。商店以美金25元(人民币230元)贩卖Game Boy记忆卡匣(空白EEPROM卡匣),以及额外费用,玩家只要将卡匣放入机器中便可以带走Game Boy及Game Boy Color的完整游戏。旧游戏大约10块美金左右,新游戏大约是10-20块美金。价钱会随着游戏大小有所变动,这块空白卡匣中玩家最多只能储存七款游戏。这在日本已经不是什么新鲜事,Famicom(NES)和Super Famicom (SNES)曾经有过这种类似的购买选择。现在有21款Game Boy游戏供玩家选择其中包括Legend of Zelda DX和DonkeyKong Land。明年游戏选择会多到100项。



NEWS Staccato Systems加盟PS2

Staccato Systems宣布打算在PS2上使用该公司的"Synth Core"音效演奏引擎。为了做到必要的效果,Staccato必须让游戏平台研发者改良声音的处理方式。

Staccato的总裁Joe Koepnick表示,SCEI威力超强的新硬件会让Staccato的先进音效技术表现出更完美的效果,游戏研发者可以在这个平台上发挥惊人的游戏音效。

明年Staccato Systems会提供软件研发套件给游戏研发小组。套件包括为PS2撰写的"Synth Core"音效演奏引擎。此外Synth Core引擎目前还在研发几项新的音效技术。

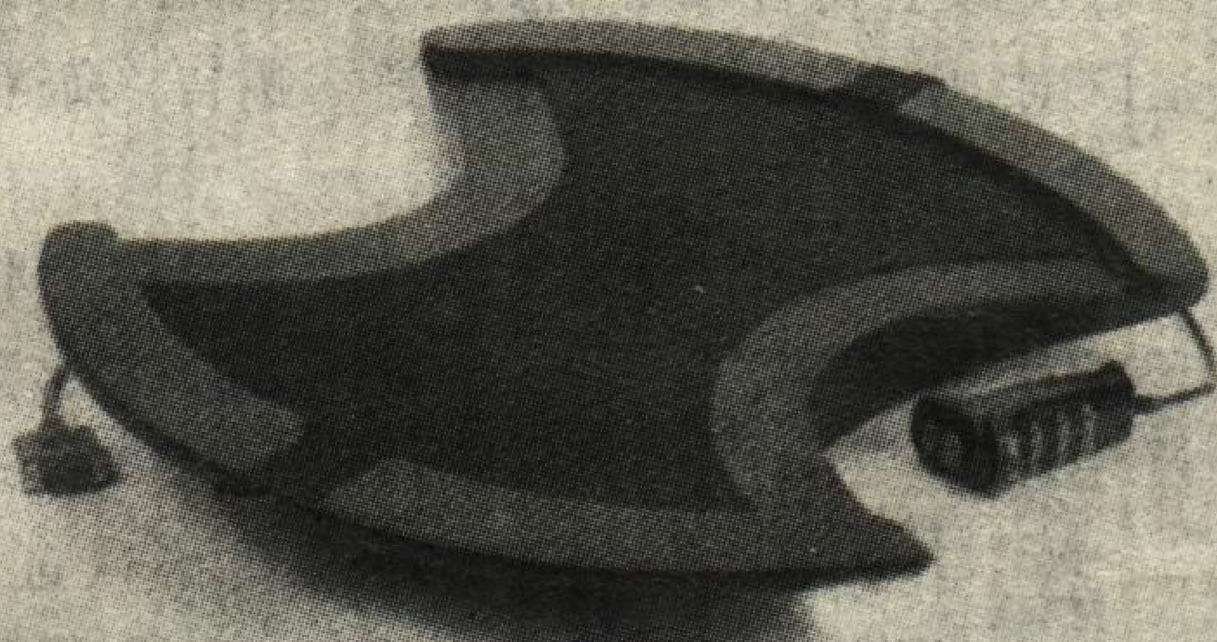


NEWS 滑冰、冲浪、滑雪三用的游戏周边

美国一家新近成立的周边制造商SGRL日前来到GameSpot美国本站的办公室,带来他们几款即将推出的产品。这家公司目前正在研发两款有趣的游戏周边产品。第一款是一个虚拟的滑冰/冲浪/滑雪三用的板子,玩家玩运动游戏时是站在这个板子上的。第二款则是SGRL先前推出的Titans Sphere摇杆的升级产品,理论上应该会命名为Titans Sphere II。

首先,称为The Board的游戏周边主要是设计来玩冲浪、滑雪和滑板三种游戏的。我们看到的原型是以高密质木材制造的,很像滑板,而且中央底下衬了较厚的橡胶,以提供鞋子更大的摩擦力。不过为了减少板子的重量,SGRL会在最后量产时将改用橡胶材质。

连接着板子的是一个有着五个按钮的控制器(上面还有节流阀),外型适合左手或右手握把。板子本身拥有六轴控制,玩家可以前后左右弯曲,也可以平面左右扭转。而由Analog Devices开发的加速计量器可以侦测板子的运动,然后将这些动作转换为讯号,专为这个装置撰写的游戏就会自动辨识这些讯号。目前,支援此装置的游戏目前只有Activision的Pro Boarder, Extreme Winter Sports, Extreme Boards & Blades,以及Tony Hawk的Pro Skater。目前SGRL正在向游戏开发商宣传他们的产品,并保证当The Board于今年秋季推出时,会得到许多软件的支援。





EVENT 观赏MTV颁奖,看DC广告

SEGA美国分公司在1999年的MTV音乐奖颁奖典礼上赠送DC游戏主机。这个典礼已于9月9日在纽约举行,这也是DC的正式发售日期。而SEGA这次也是初次使用两段由Pacific Data Images公司制作的电视广告,这家公司制作过有名的动画电影"小蚁雄兵(ANTz)"。这两段广告都是使用DC硬件与软件运算出的动画人物,这是以前从未做过的事情。

1999年的MTV颁奖典礼以于9月9日早上8点开始转播。演出者有Backstreet Boys, Britney Spears, Dr. Dre, DMX, Eminem, Jay-Z, Kid Rock, Lauryn Hill, NineInch Nails, and Ricky Martin。



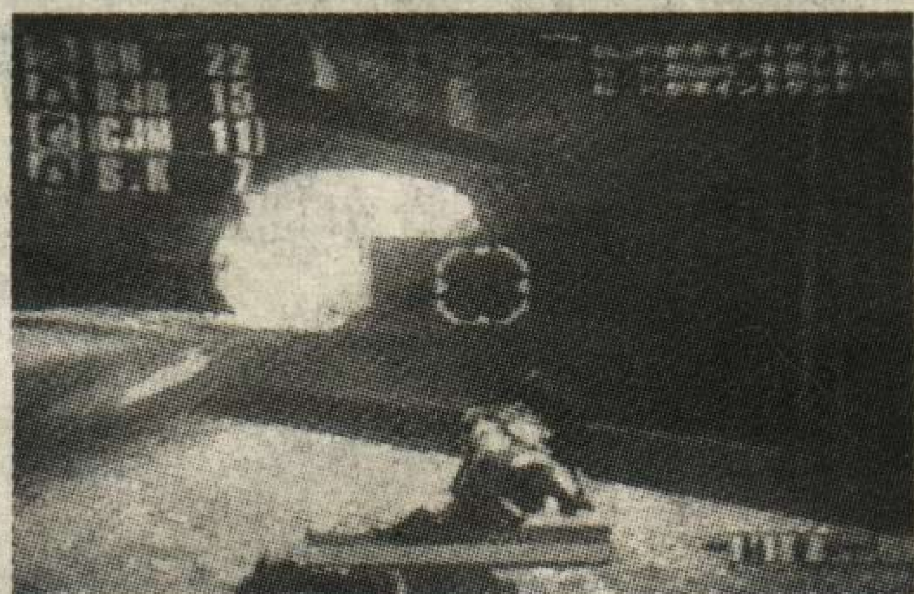
NEWS 超大容量新世代储存媒体

DVD单面单层将近5 GB的容量够大吗?的确蛮大的,但是科技进步日新月异,目前日本SHARP日前公布了新世代的储存光碟更是吓人,一张12寸的光碟片大小,却有超过200 GB的容量,足足超过DVD 40倍!

这款日本SHARP与日本国家科学技术厅共同研发的新世代储存媒体,以200 GB的超高容量,势必引发新一波科技新风潮,并严重威胁DVD的地位。该款新世代光碟科技将在两年内量产上市。



NEWS SEGA公布四款大型电玩新作



SEGA日前公布了四款利用NAOMI基板制作的大型电玩新作,为预计在9月11日、12日日本AM SHOW造势,这四款游戏分别是"the Typing of the Date"、"Out Trigger"、"法拉利F355 Challenger – TWIN"及一款俄罗斯方块游戏。

"the Typing of the Date"是号称有史以来首个大型电玩的键盘游戏,玩法相当奇特,但SEGA也未作细节表示;而"法拉利F355Challenger – TWIN"是由铃木裕监制,利用四块NAOMI基板并联处理的超级赛车游戏的对战版本。

"Out Triggers"则是大型电玩界首款支援网络连线对战的动作游戏,如同PCGAME上的连线游戏一般,在虚拟的游戏舞台中提供四名玩家作连线对战。此外游戏操控采用一种名为Track Ball的控制杆,因此有较多的变化。



NEWS CAPCOM的参展新作





一年一度的日本大型电玩盛事"第37届大型营业电子娱乐机展"于9月11日、12日假日本东京国际展示馆展开,CAPCOM在会上展示他们的最新大型的电玩游戏,其中有利用NAOMI机板开发的四人同时连线动作游戏"SPAWN"和使用System 12开发的CAPCOM动作游戏"出击飞龙"最新续作,以及利用CP – System II制作的CAPCOM人气纵向射击游戏最新作"魔法大作战"。



NEWS Wonder Swan的新周边

Bandai在8月31日宣布将与NHK合作,发展对应其热卖的掌上型主机"Wonder Swan"新周边。通过这项周边,Wonder Swan能够接收NHK放送的各种文字、情报电波,让Wonder Swan具备更多元的功能。

这项周边是以另售的卡带形式推出,能够接受周波数为76M ~ 90Mhz的无线电波,提供简易的文字、图形档案浏览,并采用DARC方式,能够阅览多重文字档案。

Bandai计划与日本各地区电台合作,将这套系统纳入无线电规范中,用来当作紧急灾害发生时消息发布之用。此周边预计2000年4月开始试办实验,实际发售日未定。



NEWS "生死格斗2"即将上市



8月27日、28日两天,TECMO在日本东京为即将上市的大型电玩格斗游戏"生死格斗2"(Dead or Alive 2)举办先行试玩会,并搏得玩家一致好评。"DOA2"的出现,绝对会替日后大型电玩甚至家用电玩的格斗游戏带来巨大的压力,游戏不论是画面、操作性及游戏性可说是现今格斗游戏顶尖之作。

"DOA2"大型电玩版将在秋季登场,而是否会推出DC版则须等TECMO的公布。



SOFT DC音乐制作软件

SEGA将发布一款名为"DC Sequencer"的软件,其中包括2, 500首音乐范例,Sequencer将档案储存成WAV, MIDI,和VPF格式,是一款音乐制作软件。你还可以用这款软件制作出来的音乐在网路上进行交换。



SOFT SONY发售简易3D制作软件

在9月13日,SONY发售了一款简易的3D制作套装软件"Polygon Eater P2",她提供给游戏开发者更便利的3D游戏开发工具。

这套工具主要的功能,是提供游戏开发者在建构3D模型时必要的Polygon减面功能,帮助使用者开发更快速顺畅但又不失模型应有架构的完整3D模型,让使用者节省大量的游戏开发时间。这套软件是专为3D Studio MAX及3D Studio VIZ设计的,至于其他的3D绘图工具版本如SOFTIMAGE 3D版、Light Wave 3D版也将后续推出。





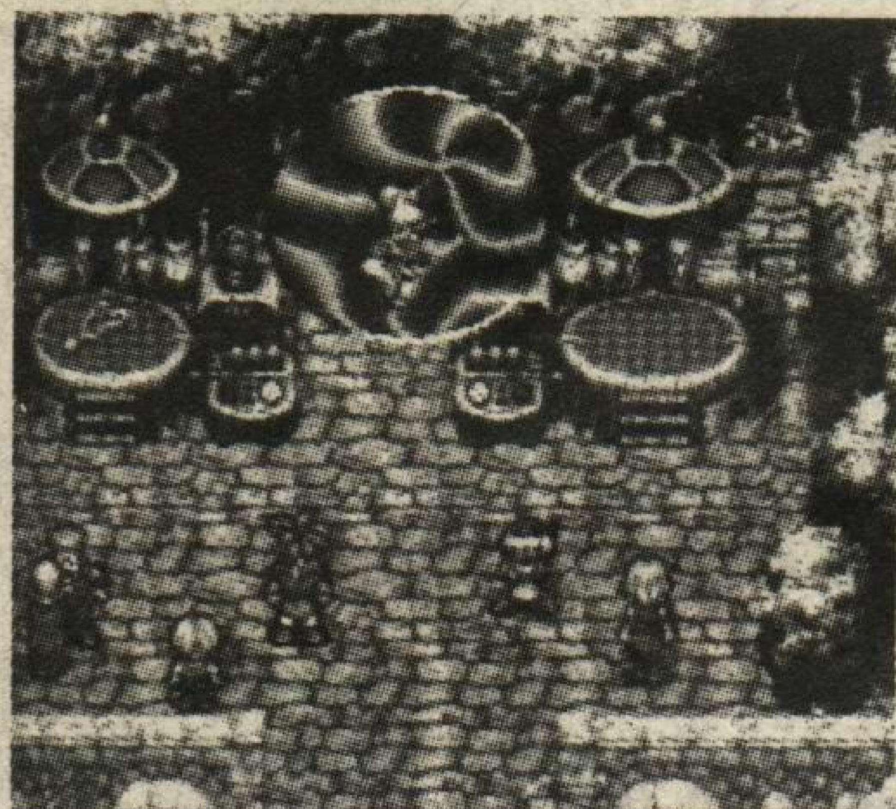
超时空之轮（复刻）

机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG
媒体:CD-ROM 发售日:未定

SFC 时代的超大作终于在 PS 上再现

由负责《勇者斗恶龙》制作的鸟山明、堀井雄二和《最终幻想》之父坂口博信共同制作的梦之 RPG《超时空之轮》(CHRONO TRIGGER),在 1995 年创下了 SFC 软件销售记录,在 SQUARE 公布制作其续篇的同时,她又宣布把这款 SFC 的最强 RPG 移植到 PS 上,这对于没有赶上玩 SFC 的玩家来说是一个天大的喜讯。

原始 ⇄ 未来 在时代中旅行的故事



"CHRONO TRIGGER"的最大魅力是,在一个时间轴组成的多个时代舞台上,展开了超越时空的宏大冒险,在一个时代进行的行动将影响到别的时代,从而形成新的故事。各时代中都有不同的人物和事件,并与时间的流逝紧密相连,如倒逆时间去干涉过去的事,将可能改变现在的历史,在超越多个时空的冒险中,主人公与见到了多个可以信赖的同伴,并不断成长着,而主人公将面对的这个世界的结束又会怎样呢?

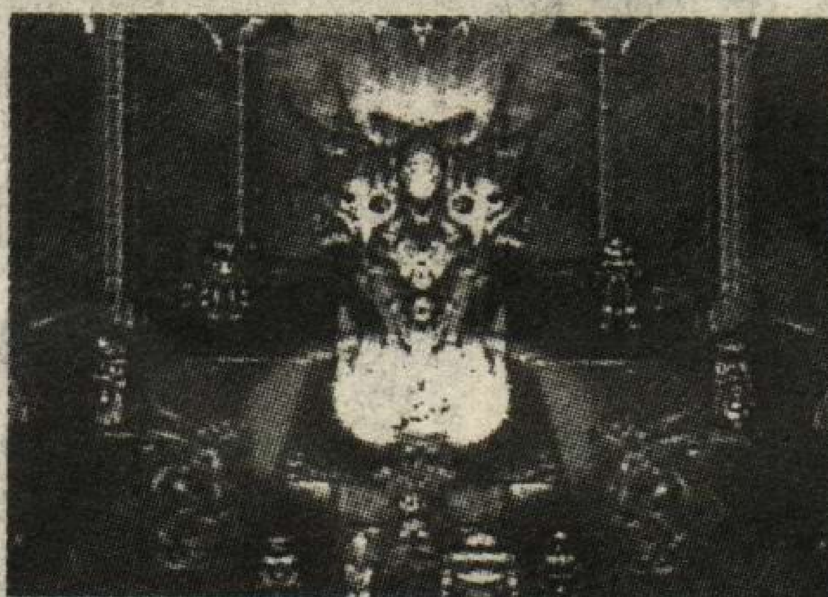


青蛙

被魔王变为青蛙的"中世"王国的战士,为营救被抓的王妃,和克鲁诺一同与魔王战斗。

ACTIVE TIME BATTLE 吸引人的 SYSTEM

"CHRONO TRIGGER"采用了主人公的行动将影响故事的多情节方式,具有多结局。另外由"FF"系列常见的战斗系统进行来的"ACTIVE TIME BATTLE",使战斗更加精彩激烈。







玛鲁

克鲁诺所生活的"现代"的王国的女孩,被卷入物质转送装置的暴走,来到了中世纪。

PS 版的原创要素

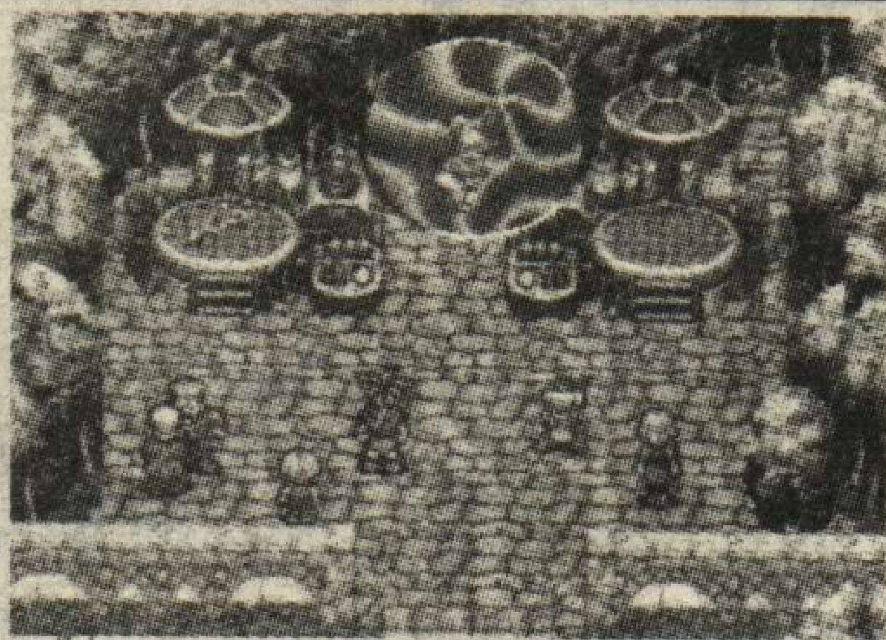


游戏本篇忠实地再现了 SFC 版。作为原创的因素,在片头、结尾、游戏中的重要部分都插入大量动画 MOVEI。在"おまけモード"中加入了道具,怪兽的图监和设定资料,另外还可看续篇"CHRONO CROSS"的 MOVIE。



用未来作为赌注的超时空大冒险



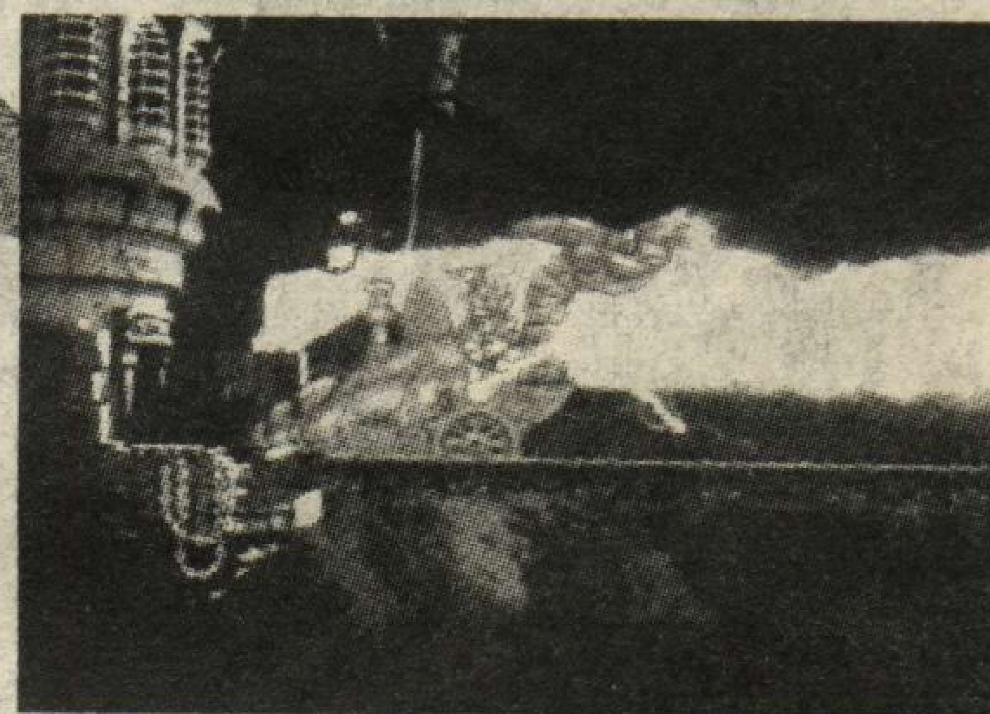




▲魔王城顶的怪兽雕像。在此克鲁诺、青蛙准备与魔王决战。



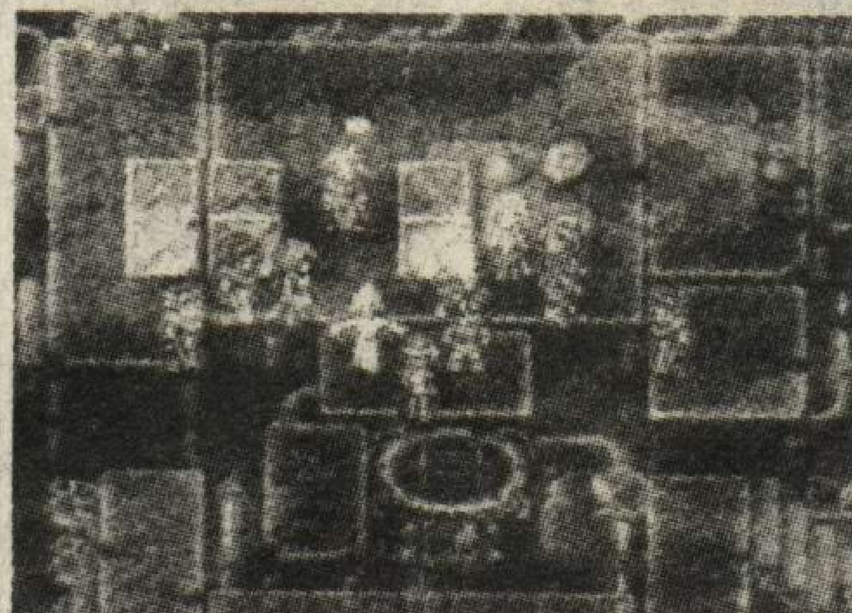


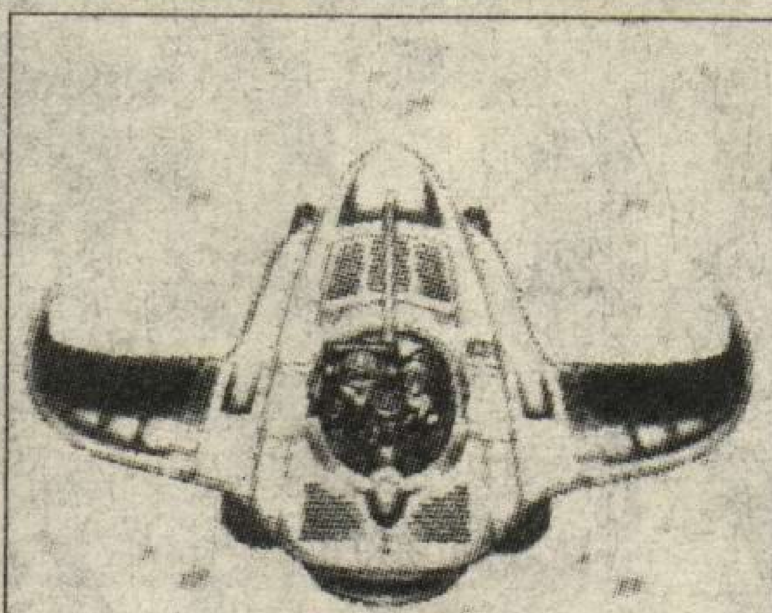


▲在作战时因敌方角色的不同会出现各种各样的战斗方式。

卡鲁迪亚王国千年祭

在克鲁诺所居住的小村附近的广场正准备举行卡鲁迪亚王国的千年祭，在此他遇到了王国的公主玛鲁，二人前往鲁卡发明的物质转送处，谁想到在此因出现了预想以外的机械故障，使得时间之门打开，而克鲁诺与玛鲁就这样被送到了一个未知的世界。







使未来世界产生异变的原因

在未来世界中到处都有恐怖的灾害发生，使得大地荒芜，在此生活的人们极度贫困，产生这种异变的原因是由于在过去时代中拉奥斯的原因所致。为了修正历史使人们有一个和平的未来，克鲁诺与同伴一起穿越时空，在原始、中世、现代旅行并铲除这一祸根。

BATTLESYSTEM 更具亲和力的战斗系统

正式名称为"ACTIVE TIME BATTLE ver2.0"，这便是SFC版采用的战斗系统，它以当时的FF系列中使用的战斗系统为版本，在此基础上加入了角色的行动力等因素，使战斗中的临场感很强，另外由于角色状态数值上的平衡性，使得这种战斗系统更能符合玩家的要求，这也是当时此游戏成功的原因之一。

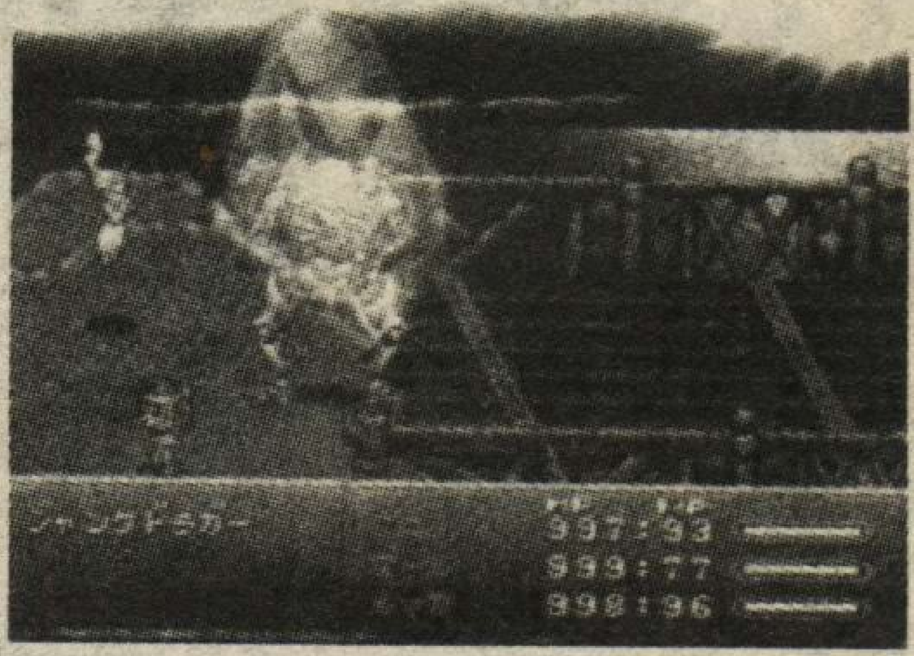
积攒行动槽后按顺序作战

在进入战斗画面时，除了有表示角色HP、MP的数值外，最右边就是体现角色作战顺序的行动槽，当角色的行动槽充满后便可以发动各式各样的攻击，素早高的角色和很快地达到这一要求。



在战斗中发动强大的合体技

当每个角色都拥有了不同的必杀技时，只要满足条件便可以有两个以上的角色发动更为强大的合体必杀技，在使用这种必杀技时，所以参与的角色都会消费相应的MP值。





超时空之轮

CHRONO CROSS

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:1999 年冬







展开超越时空的名作RPG"CHRONO TRIGGER",其续篇"CHRONO CROSS"中将展开超越次元的旅行。新冒险的舞台是看来相似却又不同的两个平行的世界,在和平的村庄中生活的主人公萨尔修,偶然越过次元到达了另一个世界,并由此展开了冒险。本应没有见过的另一世界的风景和人物,却总有些熟悉的感觉……。以下这两个世界的不同加以分析。

萨尔修所居住的世界

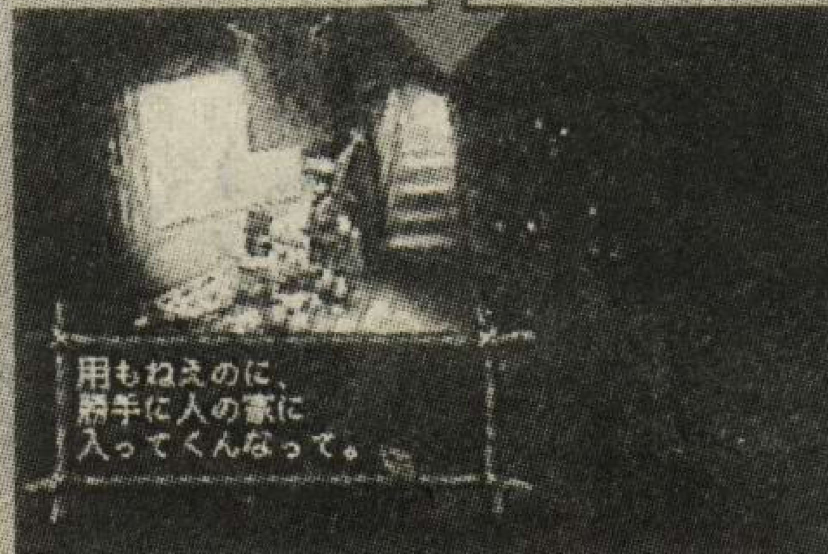




次元移动　次元移动

另外一个世界





如何在次元内移动?

次元的移动,最初是强制实行的。这里有一个移动时的 MOVIE 镜头。它在"圣剑传说"的附送体验版中可以看到,看上去可以自由进行移动,但其方法还不清楚。





萨尔修

序盘故事介绍

故事从艾尔尼特群岛上的阿鲁尼村开始,和平生活着的主人公萨尔修,在偶然间来到另一个世界,于是萨尔修的大冒险开始了。以下将按顺序介绍萨尔修在另一个世界的冒险,直至与基多的相遇。



1 在阿鲁尼村的平静生活

萨尔修出生的故乡阿鲁尼村很安静,主人公为他的好友莉娜,在搜集着小动物。



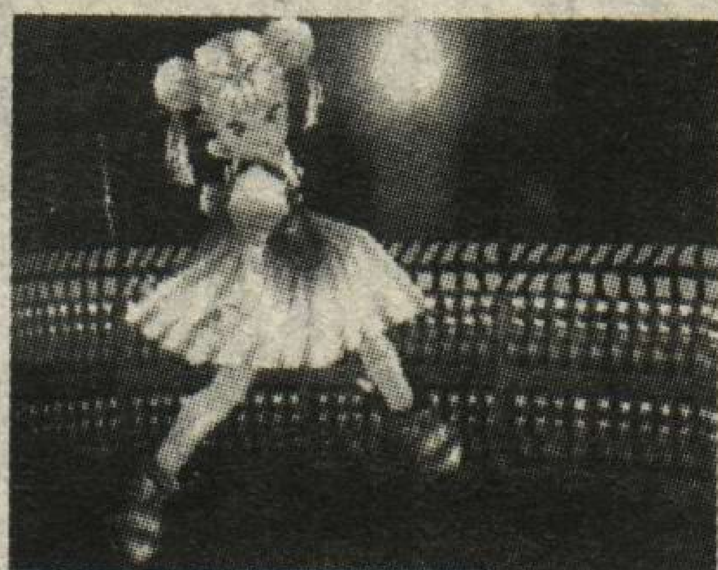
2 突然间次元转移

收集了小动物后,两个人到海边去了。他们谈起了小时候的回忆,但此时萨尔修突然发生了次元转移。



突然来到另一个世界,
将会有什么样的命运在等着你呢!?

个性丰富的人物的介绍





下面介绍萨尔修的敌方人物，他们在另一个世界无原由地攻击着萨尔修，对基多来说，他们是伙强敌。其中的阿卡西亚龙骑士团四天王，从游戏初期就出现了。

玛鲁查拉
与其外表不相符，是武术高手。性格天真，但没有善恶的区分。



莉迪尔
蛇骨大佐的女儿，有些忧郁的美丽的少女。至今仍怀念着3年前死亡的未婚夫。

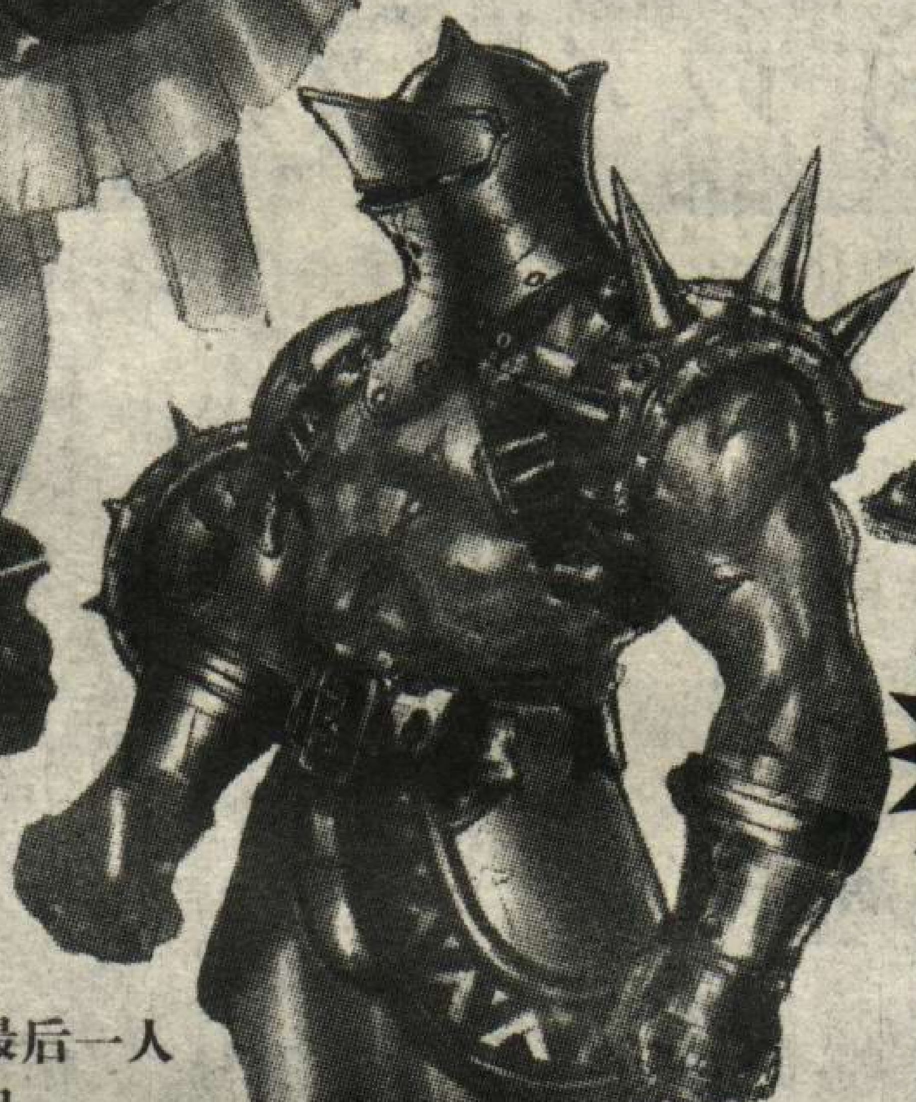
蛇骨大佐
艾尔尼特的领主，受到领民的爱戴，但却攻击萨尔修。





阿卡西亚龙骑士团 四天王中的三人

这三个人是艾尔尼特领主蛇骨大佐的部下，四天王最后一人的详细资料不明。



卡修
受密命而攻击萨尔修的斧高手。外表是个美男子，但性格十分怪异。

佐阿
少语的哲学家般的格斗家，性格冷酷，却与萨尔修的关系很好。



CHECK 与前作“CHRONO·TRIGGER”的联系

这次冒险发生在“CHRONO·TRIGGER”的20年后，前作中繁华一时的卡鲁迪亚王国已经灭亡，这里有了新的势力。故事从当年的卡鲁迪亚王国的赛南中央大陆的南方艾尔尼特群岛开始。艾尔尼特的领主蛇骨大佐正准备向巴雷波利发起挑战……



3 相似却又不一样的世界

为了寻找消失了的莉娜，萨尔修回到了村中，但村中都是他没有见过的人。萨尔修来到了个不同的世界。



4 突然的袭击

在失落 中，萨尔修来到山差别。在这里受到阿卡西亚龙骑士团的突然攻击，无处可逃的萨尔修陷入了危机之中。



5 与キッド的相会

在萨尔修陷入危险之际，一个少女突然出现了，她的名字叫基多。面对龙骑士团，她轻松地发起了挑战。



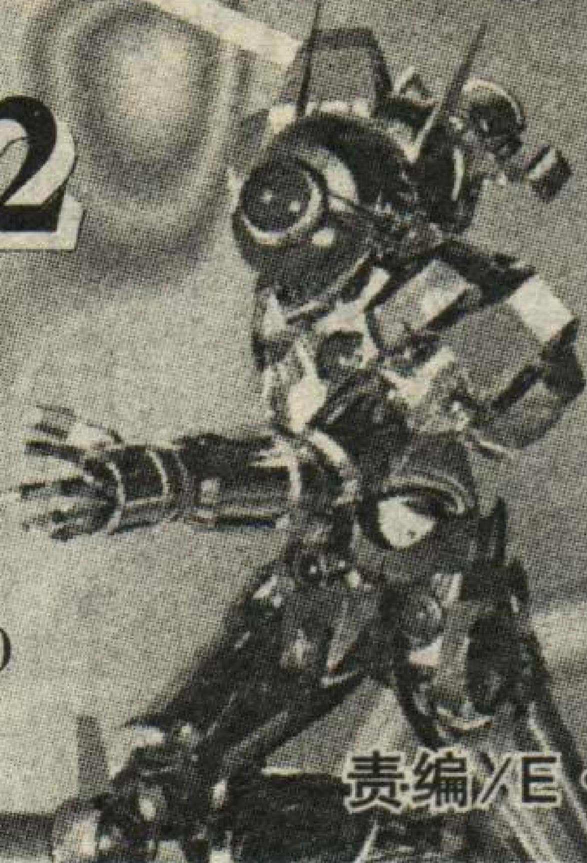

基多

让我们再次穿越时空去领略那奇异的冒险吧!!

BIOHAZARD2

バイオハザード2

BIOHAZARD 2 生化危机 2



N64 厂商:CAPCOM 媒体:卡带(512M)
类型:AVG 发售日:未定

责编/E·T

虽是卡带但也可以令 CG MOVIE 再现

对于 N64 版的《生化危机 2》,人们对于片头的 MOVIE 画面是否能够完全再现一直报有怀疑态度,人们普遍认为以卡带为媒体的游戏很难将 CG MOVIE 完美地表现出来,但是 CAPCOM 本次运用了 512M 的超大容量和新的压缩技术,使得《生化危机 2》中的 CG 动画能够完美地表现出来,就连游戏中的台词和声音也表现得十分完美。



▲这是本作的主人公利昂和克莱尔,他们在片头动画中相见了。



▲克莱尔,小心背后!玩的时候总想大喊出来,像这种十分投入的感情表现会经常出现。



◀▼这个城市太安静了,这个不好的予感灵验了。背后是……?

◀僵尸发现活人后,就会慢慢地靠过来,看来这儿的人全完蛋了。





◀被僵尸咬中的人也会变为僵尸。看,这个人快变为僵尸了。

对应内存扩充 ROM

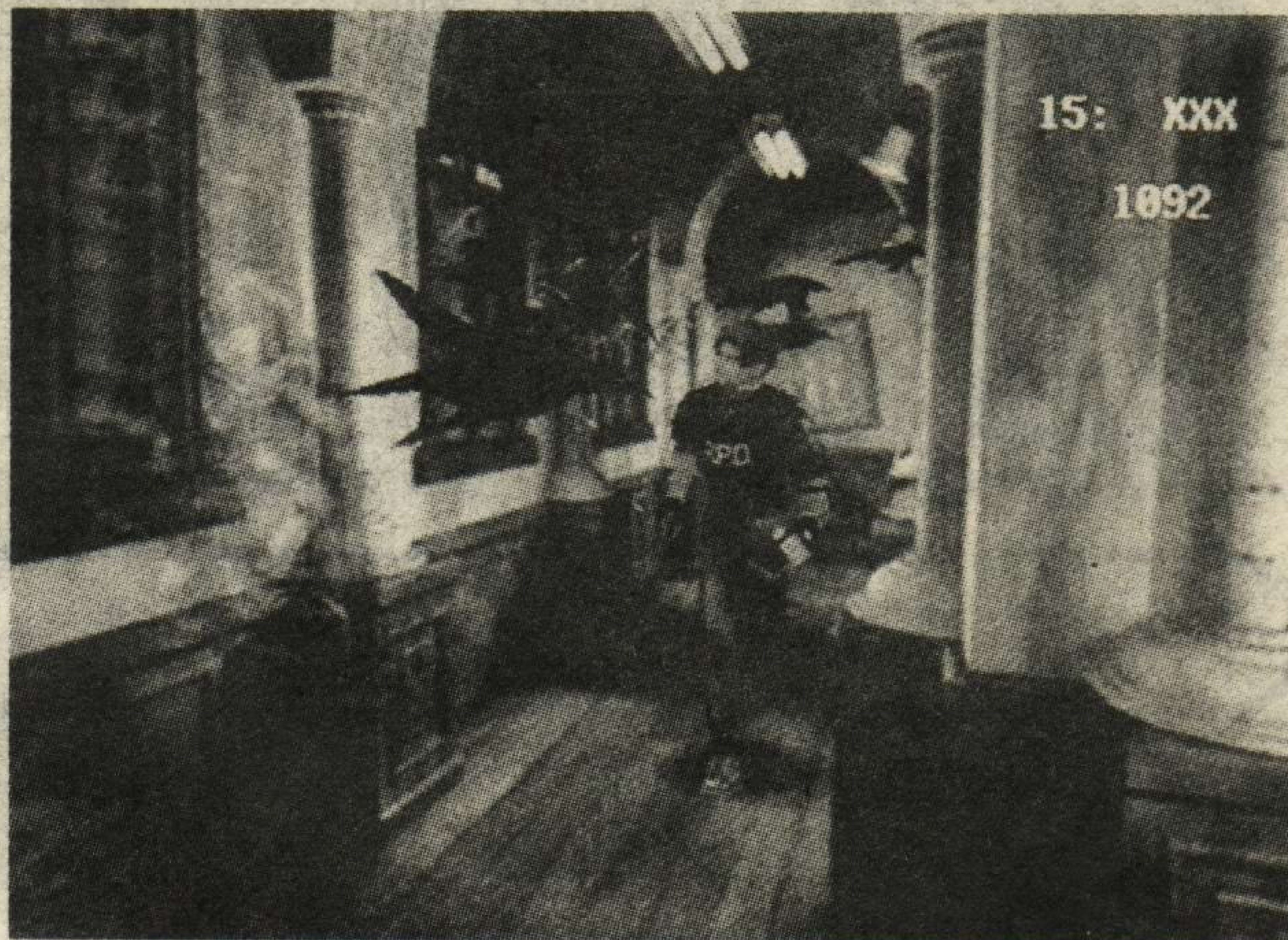
扩充 ROM 是可提高软件的画面质量的周边器材,而这个作品就对应扩充 ROM,它比已经发售的 PS 版和 PC 版有更优美的画面,这也更能体现出它那压倒性的恐怖力。本刊所介绍的画面全部使用了扩充 ROM,使用后画面更加清晰漂亮。

虽然现在 N64 中对应这一扩充 ROM 的游戏还不是很多,但是在年底任天堂所制作的一些高质量游戏中就有几款要对应这个扩充 ROM,其中包括最为著名的动作游戏《大金刚 64》,在这个扩充 ROM 的帮助下 N64 的画面质量又有了新的飞跃。

浣熊市中发生的惨剧，完全移植！

浣熊市郊外发生的猎奇事件的两上月后，在浣熊市城也发生了同样的事件。城中的居民变为了僵尸……

本次的N64版中，对故事没有改变。主人公为两个人，收录了里故事在内的4个剧情。但N64版也追加了一些新要素，详情还不清楚。这里为大家介绍一些游戏中的重要镜头。



レオン・S・ケネディ(利昂篇)

游戏开始时，先要选择男、女主人公。由这个选择来决定游戏的情节。男主人公是利昂，他是个刚在浣熊警局上班的新人，但正义感强，有种保护弱者的使命感。

当毫不知情的他来到浣熊城，在到警局之前，被卷入了街上发生的异变。在躲避僵尸们的攻击的同时，他到了警察局……



▲房内到处是火焰，热得无法靠近，先灭火吧。





◀▲在游戏中，利昂常会见到谜之女性艾达，她有什么目的呢？





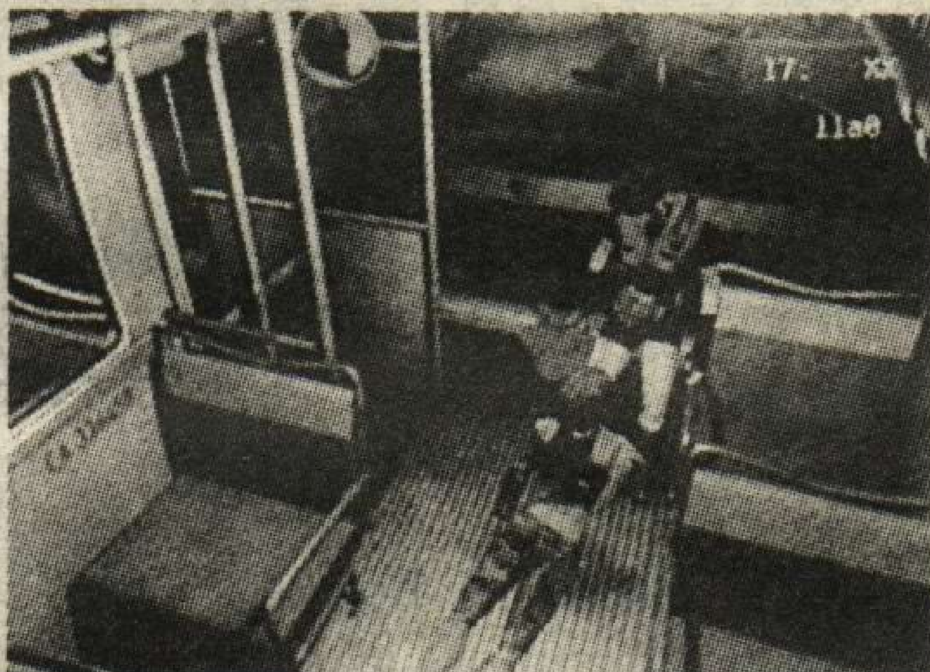
◀▲书架上有些特别，原来放着道具。多走几个地方更认真搜找。



▲游戏中的两个主人公，实际上是同时行动的，而且可以见到他们会面的镜头。

クレア・レッドブイールド(克莱尔篇)

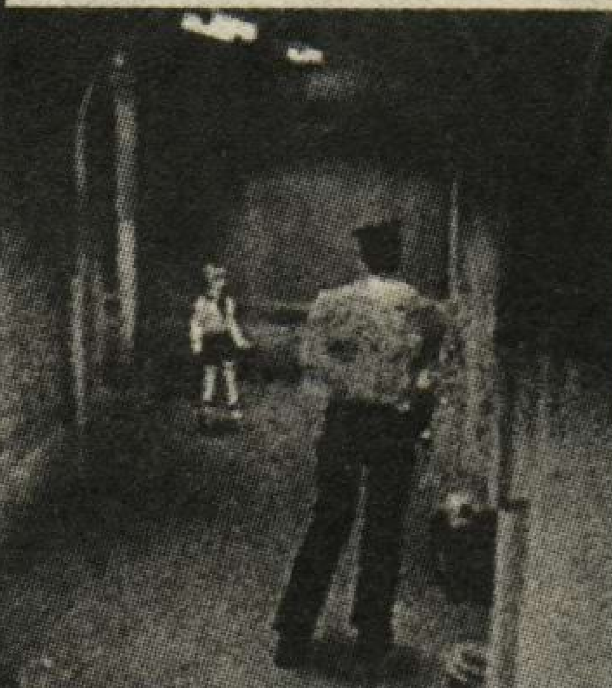
另一个主人公克莱尔是喜欢摩托车的女大学生，也是浣熊市特殊部队一员，前作主人公之一クリス的女性。为了寻找失去消息的哥哥，她只身来到浣熊城，但城上发生了异常事件……她能找到哥哥吗？



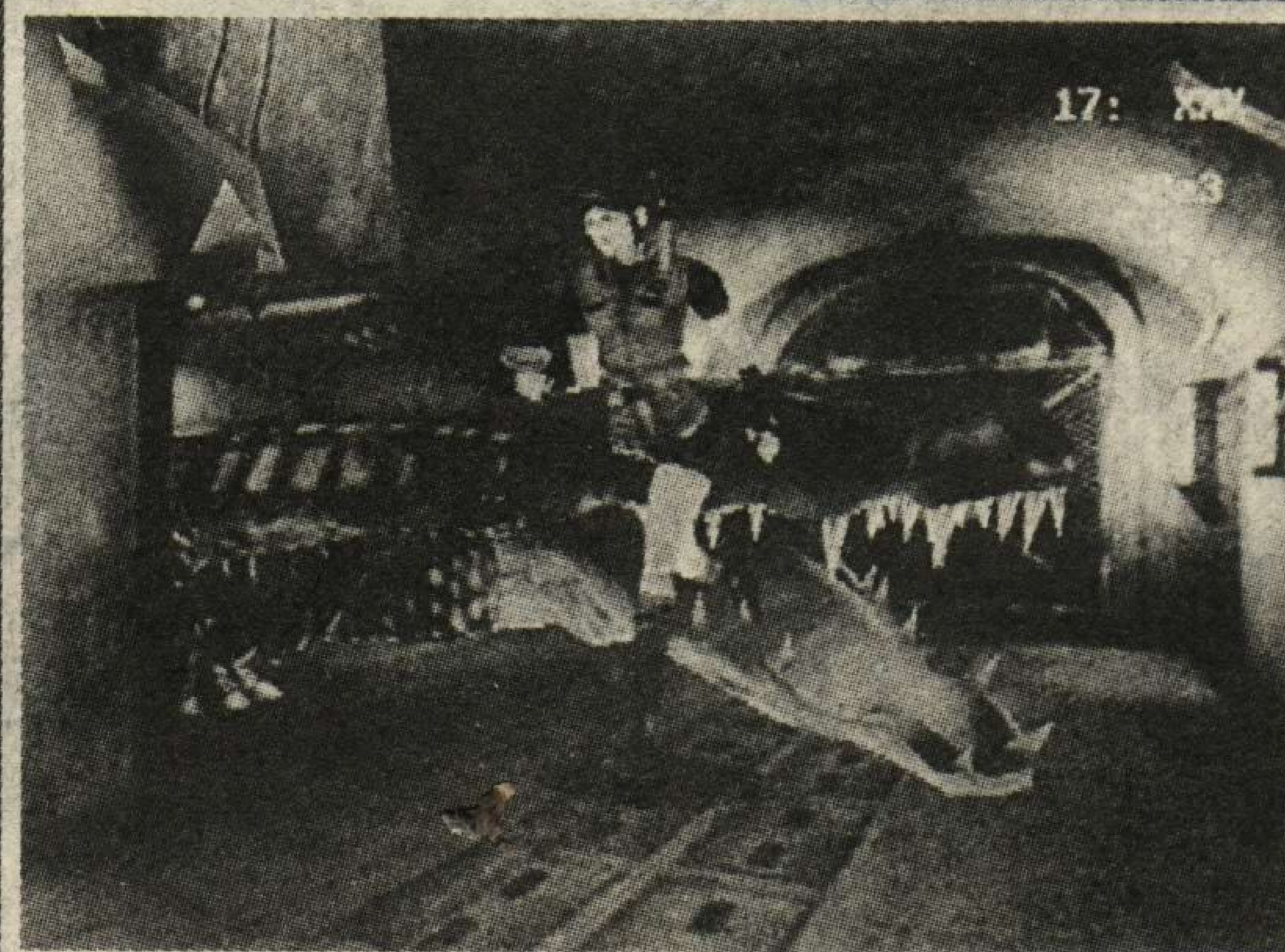
▲要小心倒地的僵尸，接近时它会突然发动攻击。



▲天井上有敌人！要小心它的快速动作。



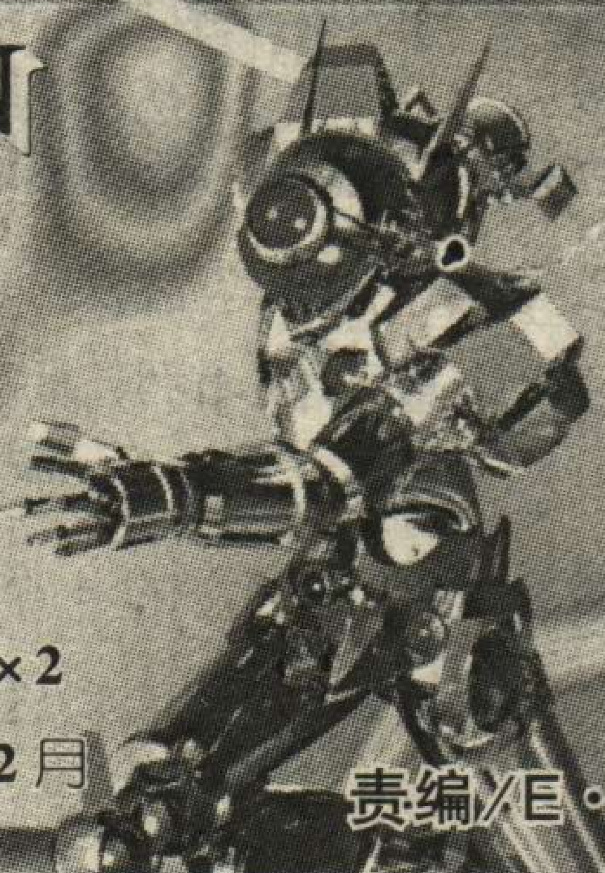
▶克莱尔篇的重点是这个叫捷莉的女孩。



◀这儿怎么有个大鳄鱼？先用手中的武器打倒它吧！

COUNTDOWN VAMPIRES 吸血鬼倒计时

カウントダウンヴァンパイアーズ

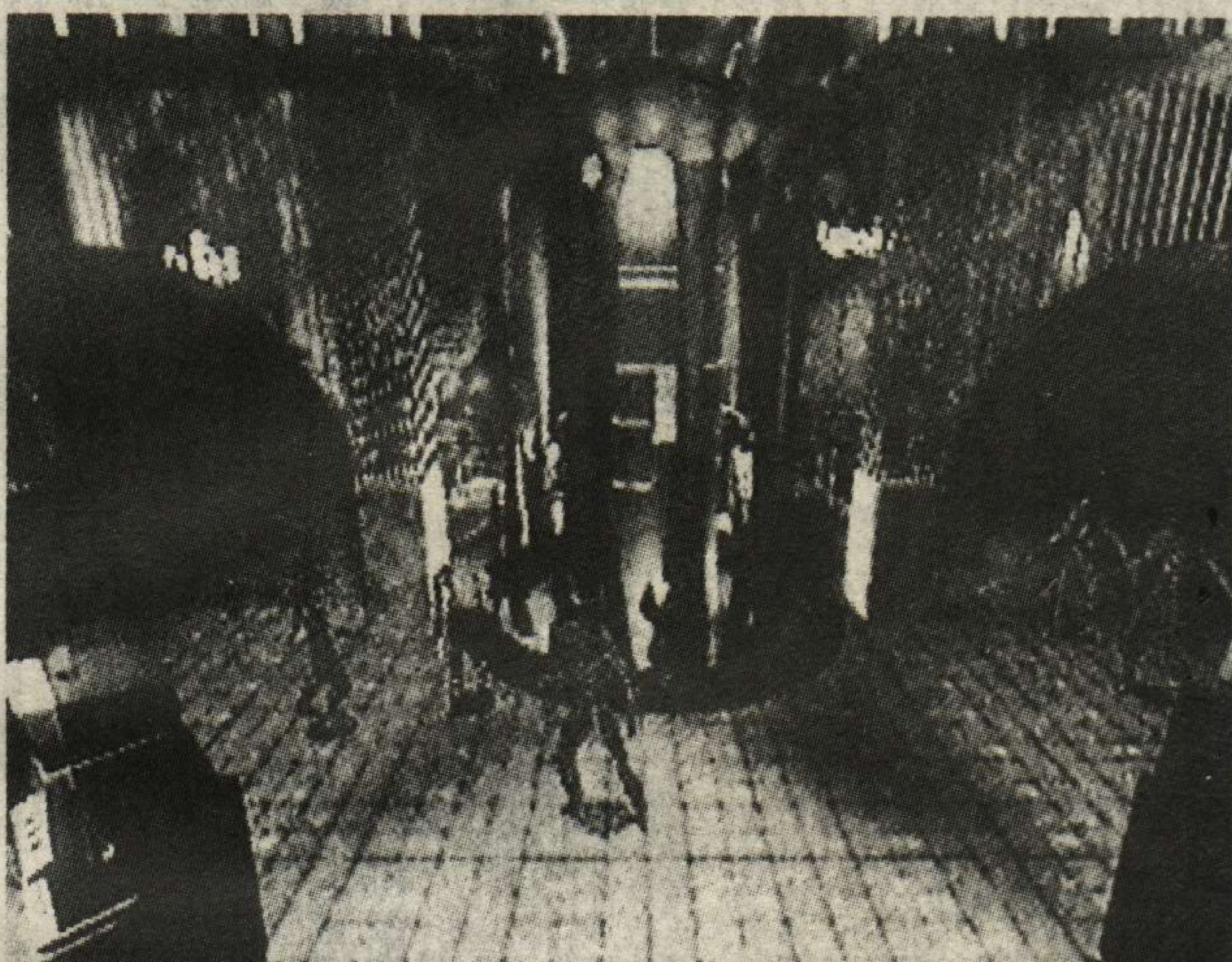


PS 厂商:BANDAI 媒体:CD-ROM×2
类型:AVG 发售日:1999年12月

责编/E·T

血染的前夜祭中吸血鬼的恐怖

舞台是在美国，敌人是吸血鬼。游戏是有多彩的动作和难解的谜题，还有让人毛骨悚然的恐怖感。这就是BANDAI新的恐怖冒险游戏“COWNTD OWN VAMPIRES”。这次介绍主人公等主要人物、故事和各种敌人。还请注意游戏中插入的高水平CG MOVIE。





KEITH J SNYDER

吉斯·J·施奈德

在会场内担任VIP的警卫。本游戏的主人公，シーレム市警杀人科的23岁警察，也是空手和柔道的有段位的人。

JULES DOORS

杰尔斯·杜斯



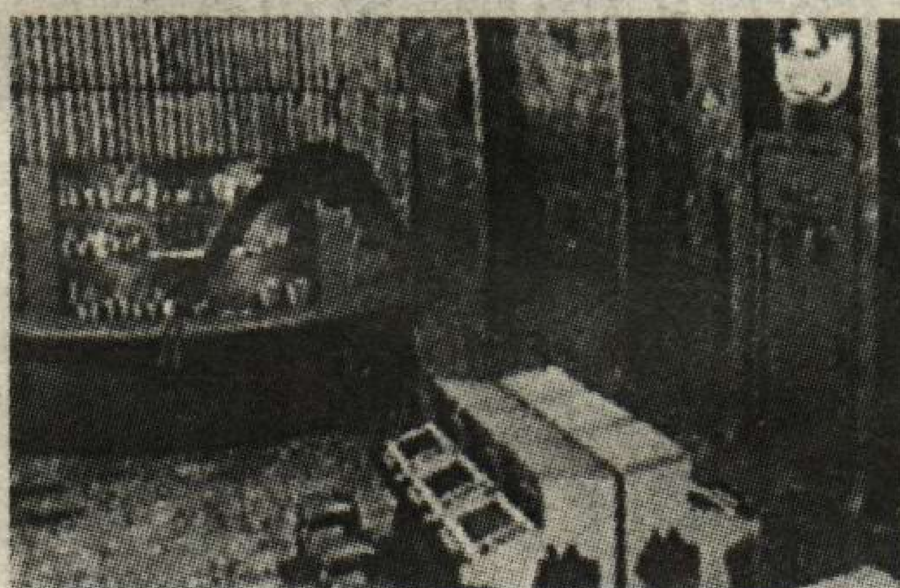
36岁的SWAT队员，具有收集硬币和考古的爱好，开朗爱社交的性格，驾驶军用机器进行战斗。



MIRA SWISH

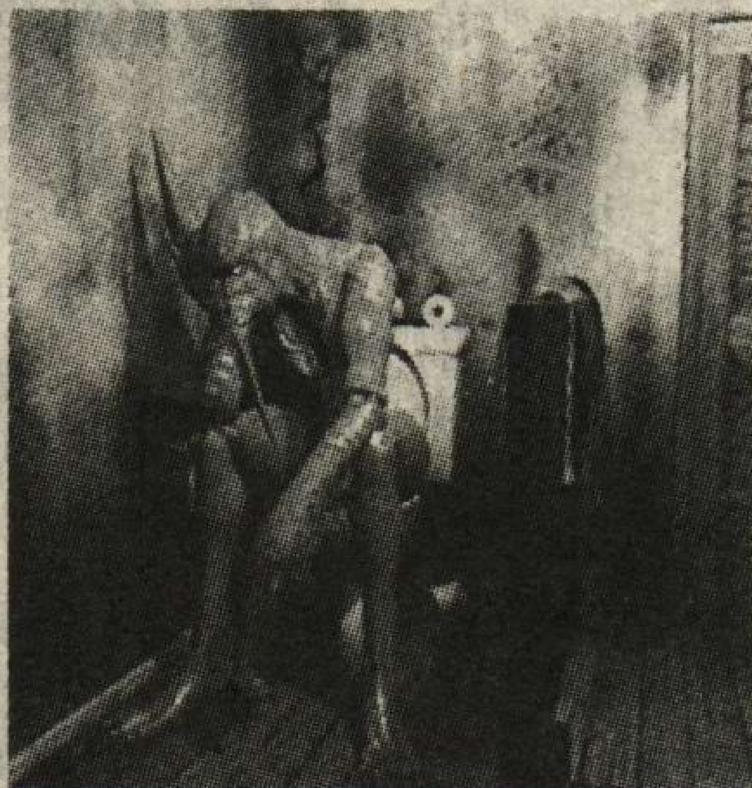
米拉·斯维丝

25岁的女警察，是吉斯的同事，为了保护要员而一同来到同夜祭。外表美丽，善长合气道等格斗技。









◀▲以CG形式表现的吸血鬼变异体，它们看上去很可怕，是你的主要对手。

STORY

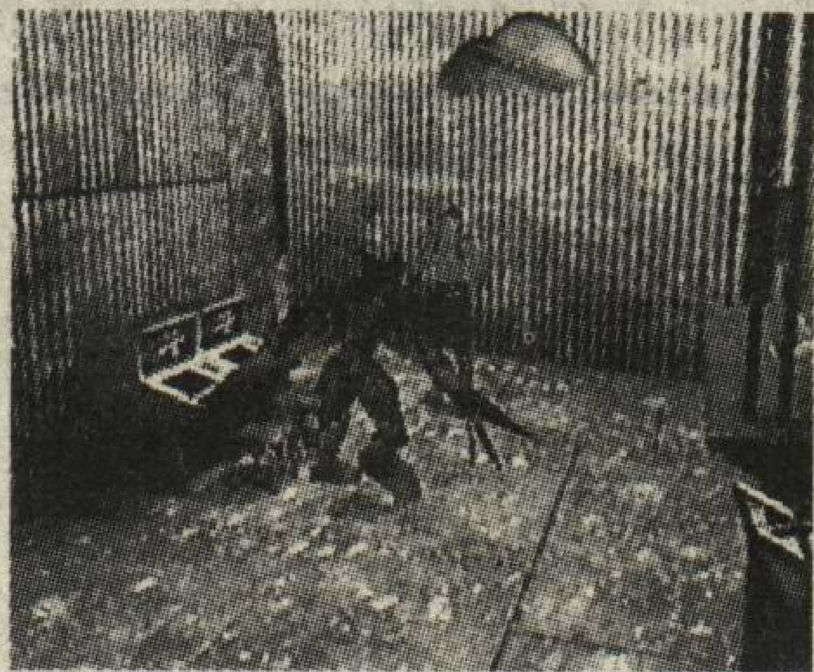
99年12月24日，舞台在美国的卡基诺市和布拉达罗萨市。这一天在卡基诺饭店召开了以恐怖为主题的仪式的开幕式。担任会场警卫的是KEITH J SNYDER。就在大会走向高潮时，突然发生了火炎。之后，用救火栓扑灭了大火；但救火栓放出的黑水把大会中的客人变成了吸血鬼。此时在主会场的KEITH感到处境的危险，向变为吸血鬼的人开枪射击。但子弹也打坏了大会的发火装置，发火装置喷出的火焰接触了水后，黑水变为了白水，而KEITH会到吸血鬼疯狂的攻击。同伴们用麻醉弹击中吸血鬼，当吸血鬼们落入白水中时又回复了人类的形态，了解了这一切的KEITH，让人们封住了入口，为了找到其他人，自己走进了会场大门。

游戏中出现的各种形态的吸血鬼

HORIZONER


▲空中出现的蝙蝠会追着你到处乱跑。


▲巨大的蝙蝠形的吸血鬼有着人一样的体形。



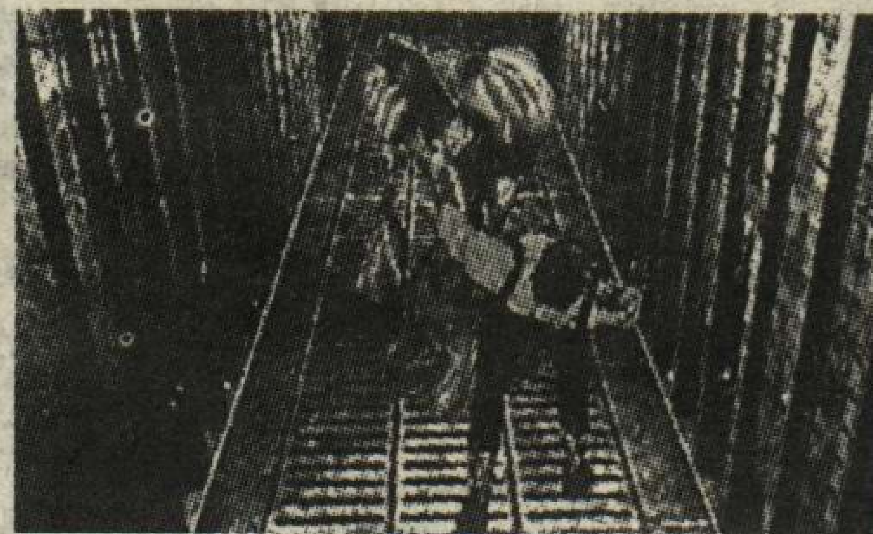
是敌是友!?谜之美少女美里

在故事的中途可以见到谜之美少女，她的名字叫美里。在受到吸血鬼攻击的危机时刻帮助了吉斯，但……?她到底是敌人还是朋友呢?

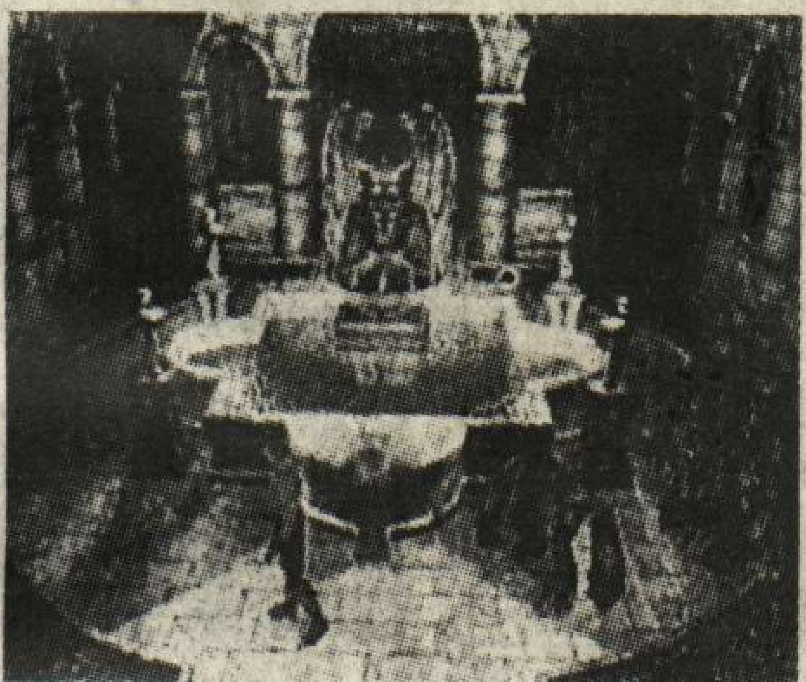


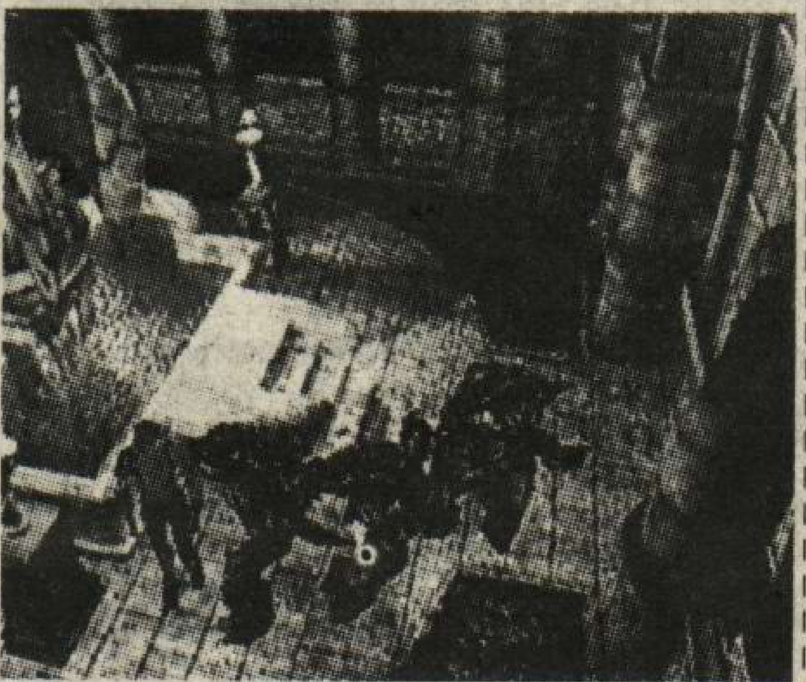
THE FRESH


▲不断发生变异的吸血鬼。



AMAZON

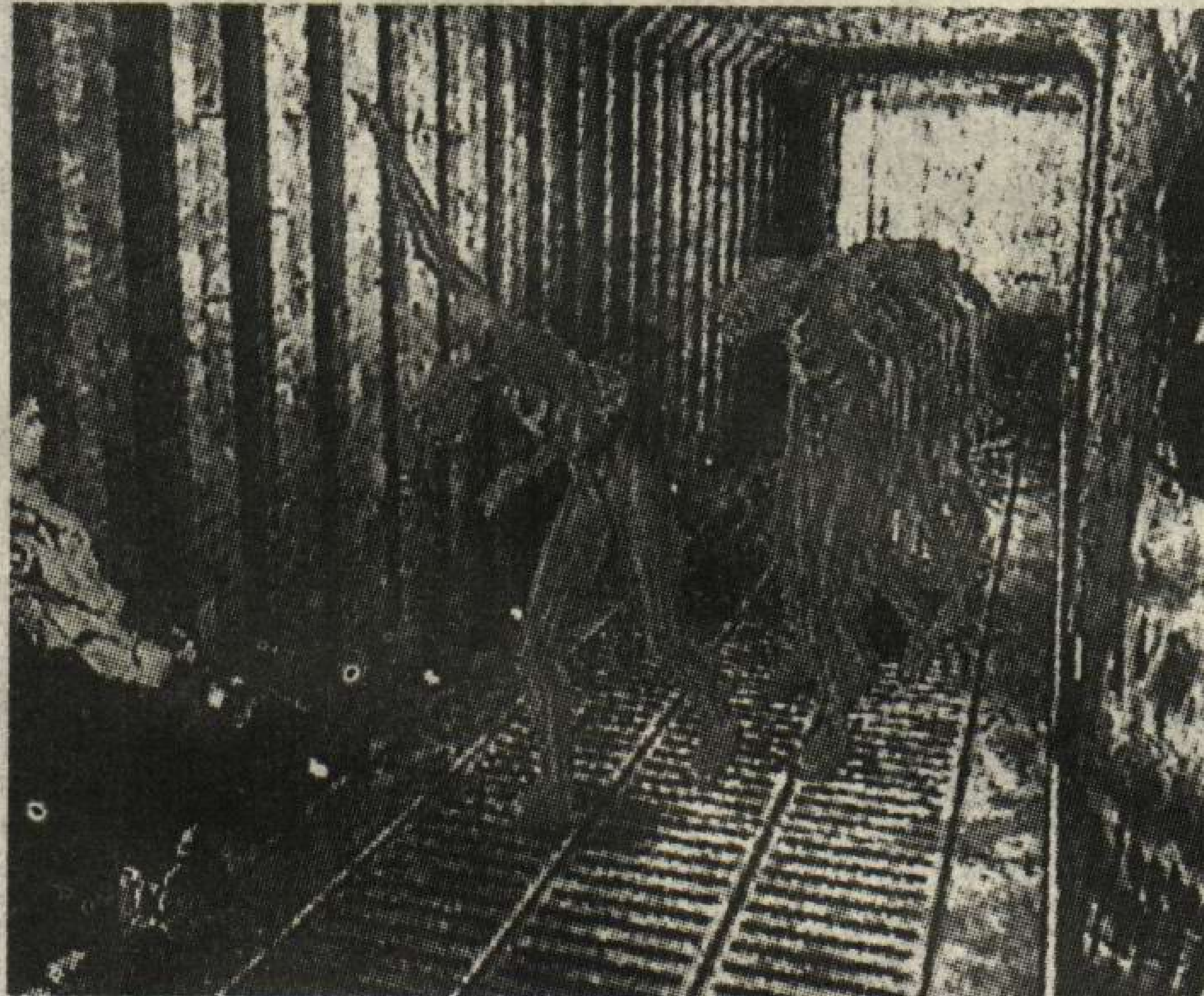

▲半人鱼形的吸血鬼在渐渐地接近主人公。


▲在水面突然出现的人鱼形怪物，与吉斯发生战斗。

可繁殖的怪物

被吸血鬼吸了血的人就会变为吸血鬼，在本游戏中，敌人就象病菌一样不断繁殖。这里将介绍一些游戏中出场的吸血鬼。

没有终结的恶梦之夜


◀游戏中敌人会成群结队的蜂拥而至，而且这样吸血鬼也会使自己不断地增殖。

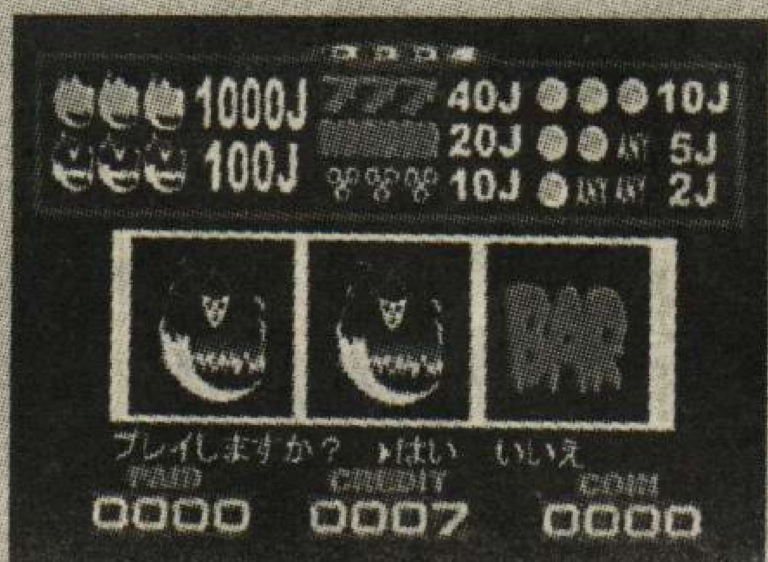
BIG SHOT




▲拥用利爪的野兽形吸血鬼会对主角造成巨大伤害。

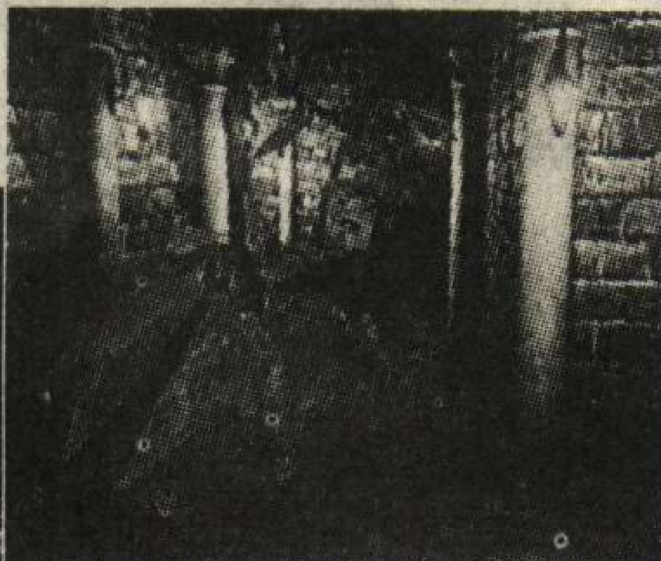
用赌博的投币机挣钱!

故事的舞台是大会的会场。在这里设置了投币机，可以玩迷你游戏，用投币机挣到的钱可以购买道具等物品。



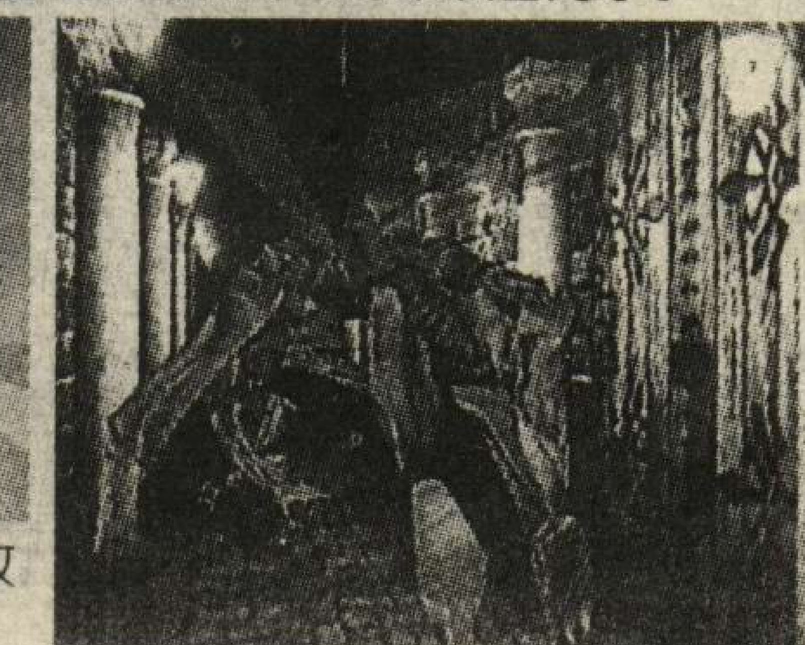
SCRAPER




◀蚊形的吸血鬼有着很长的攻击距离。

▼昆虫形的吸血鬼拥有半透明的翅膀，利用飞行来攻击对手。


▲在遇到重要的敌人时会即时播放CG动画。



出场的奇特的吸血鬼

注意下面的照片，本游戏中有多种吸血鬼出场，其中这个吸血鬼有许多个触手，不过详情还都是谜，看来他们的背后有着不为人知的操纵者。



テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち

TETRIS ADVANTURE 方块大冒险



GB 厂商:CAPCOM 媒体:卡带(8M)
类型:PUZ 发售日:未定

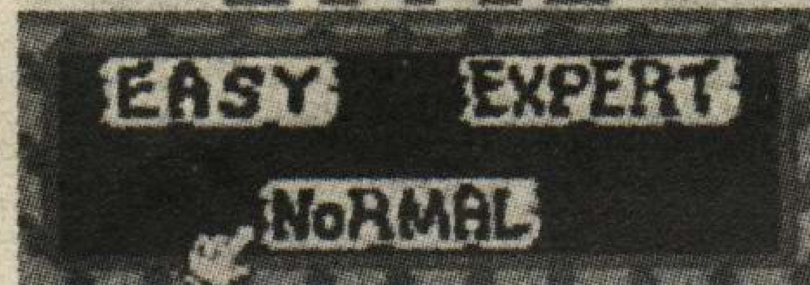
责编/E·T

与迪斯尼的明星们一同进行游戏



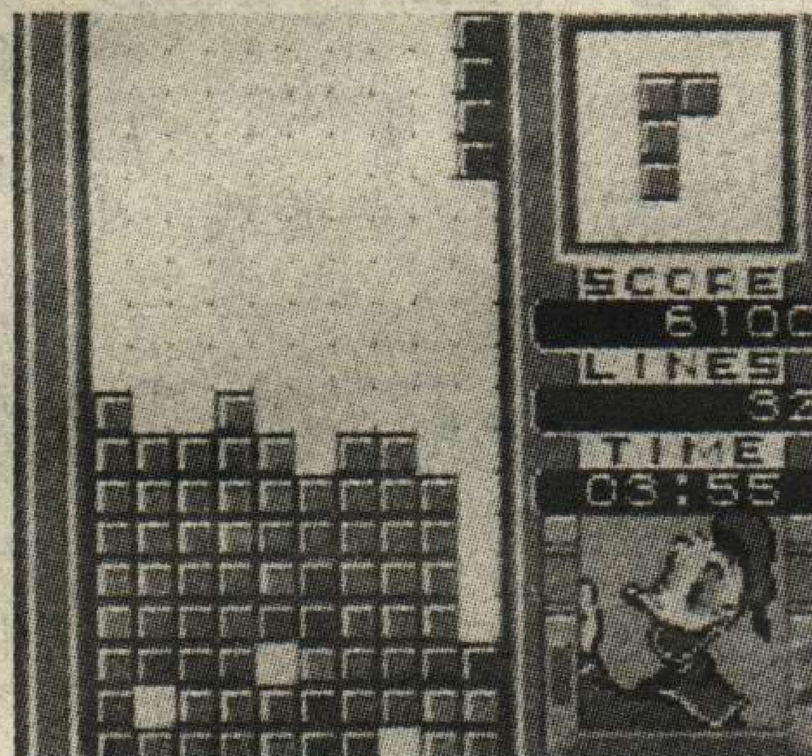






▲开始时进行角色和游戏难易度的选择。

世界的像米老鼠将与朋友们一同向彩色 GB 的"TETRIS"发起挑战。规则大家早已熟悉，使画面上部落下的方块排成一排，就可消去此一排。另外在本游戏中还有充满冒险因素的模式，以及合作游戏的模式。请大家注意米老鼠们的精彩表现吧!

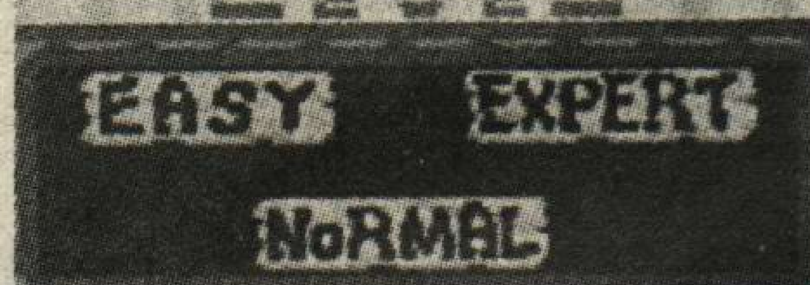


▲在游戏中可以清楚地看到你所选择的角色不断变化的表情。

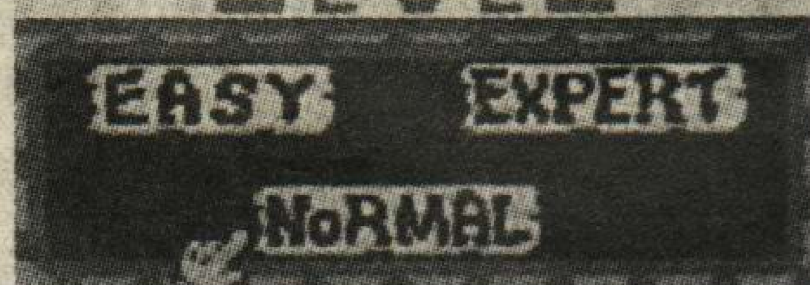
游戏中共有 4 个模式供玩家选择











▲除了米奇老鼠外，它的女友明妮也可以使用。

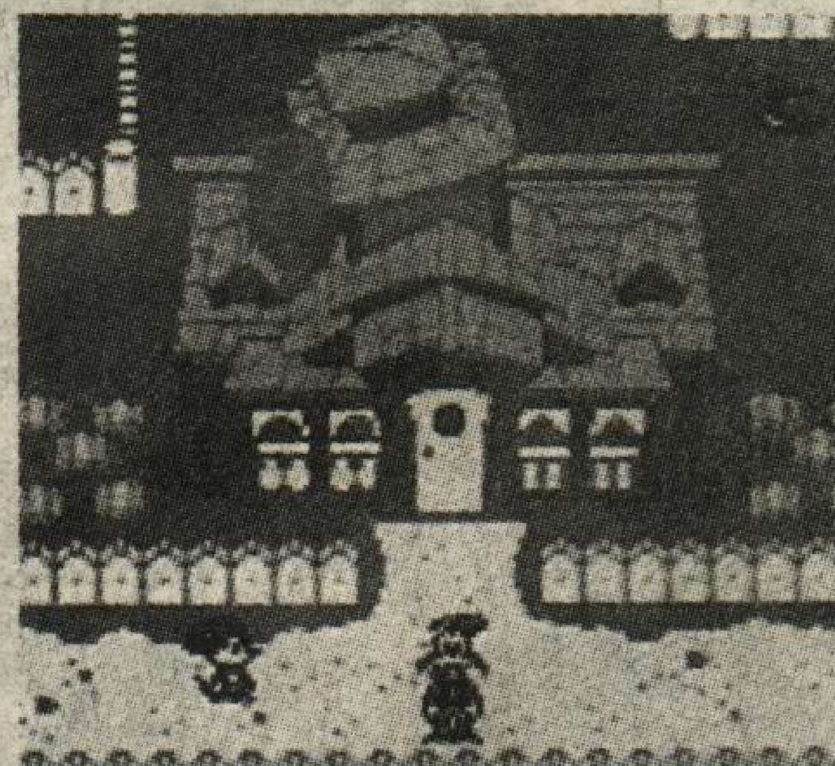
QUEST 模式是什么?

在本模式下，选米老鼠、唐老鸭和古菲等人物中进行选择，按故事顺序挑战"TETRIS"比赛的同时，还要收集获胜后得到的"硬币"，并在硬币比赛中取胜。不过并不是单纯地收集硬币就可以，必须收集到有指定数字的硬币。



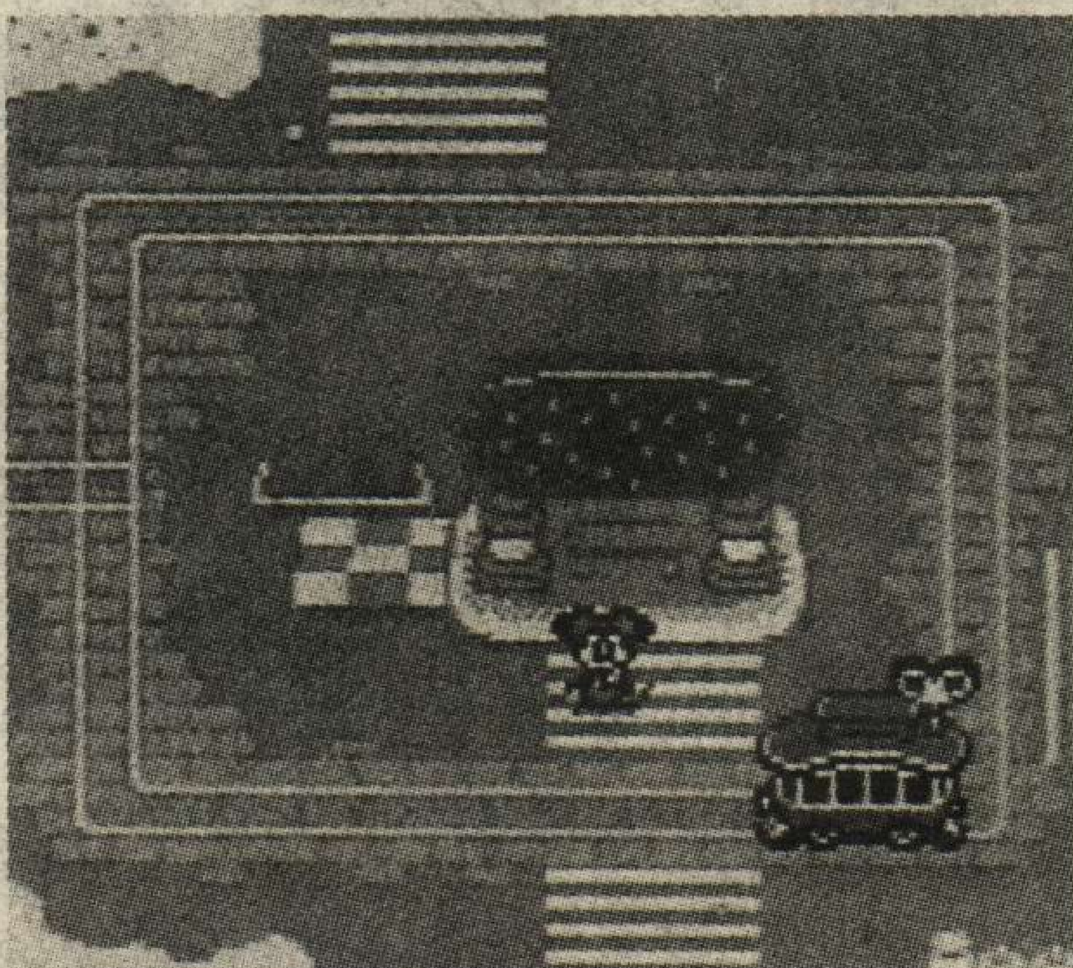



▲由于游戏带有很强的冒险色彩，因此除了要进行方块式的比赛外，还要在街上寻找情报。



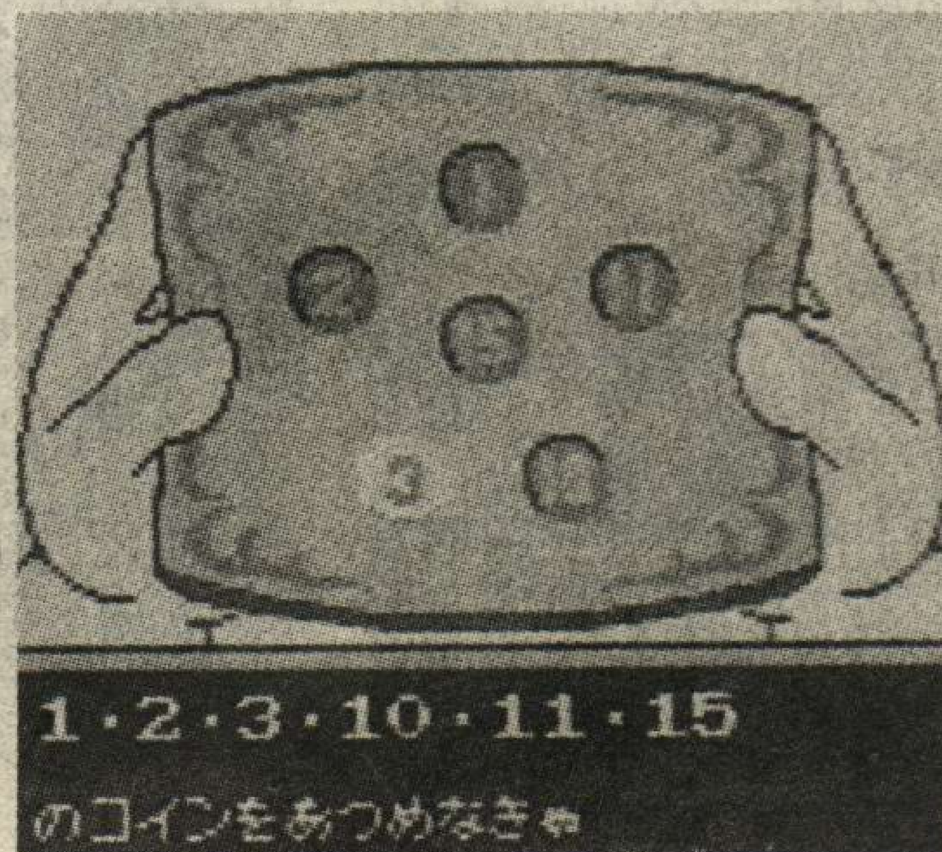
▶米奇面前的古菲难道要阻挡你前进的道吗?





▶在冒险中玩者要在许多城市内进行搜索，除了要收集必要的道具外，与高手进行方块比赛也是一种取得道具的方法。

与各式各样的人物都要进行比赛



◀按照左图所显示的数字收集硬币，也许会出现什么奇迹也说不定。

在各种模式下玩"TETRIS"

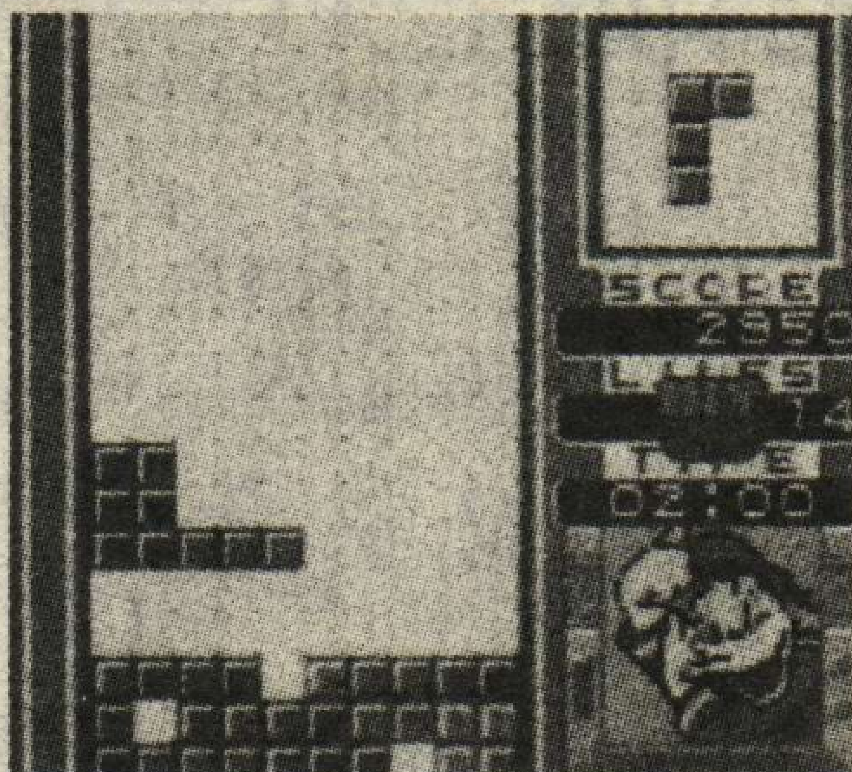
除了QUEST模式之外，游戏中还加入了多种新模式。下面对这些模式进行介绍，当然其中包括了可对战的模式。



◀游戏中的许多模式都相当有趣，也相当耐玩。

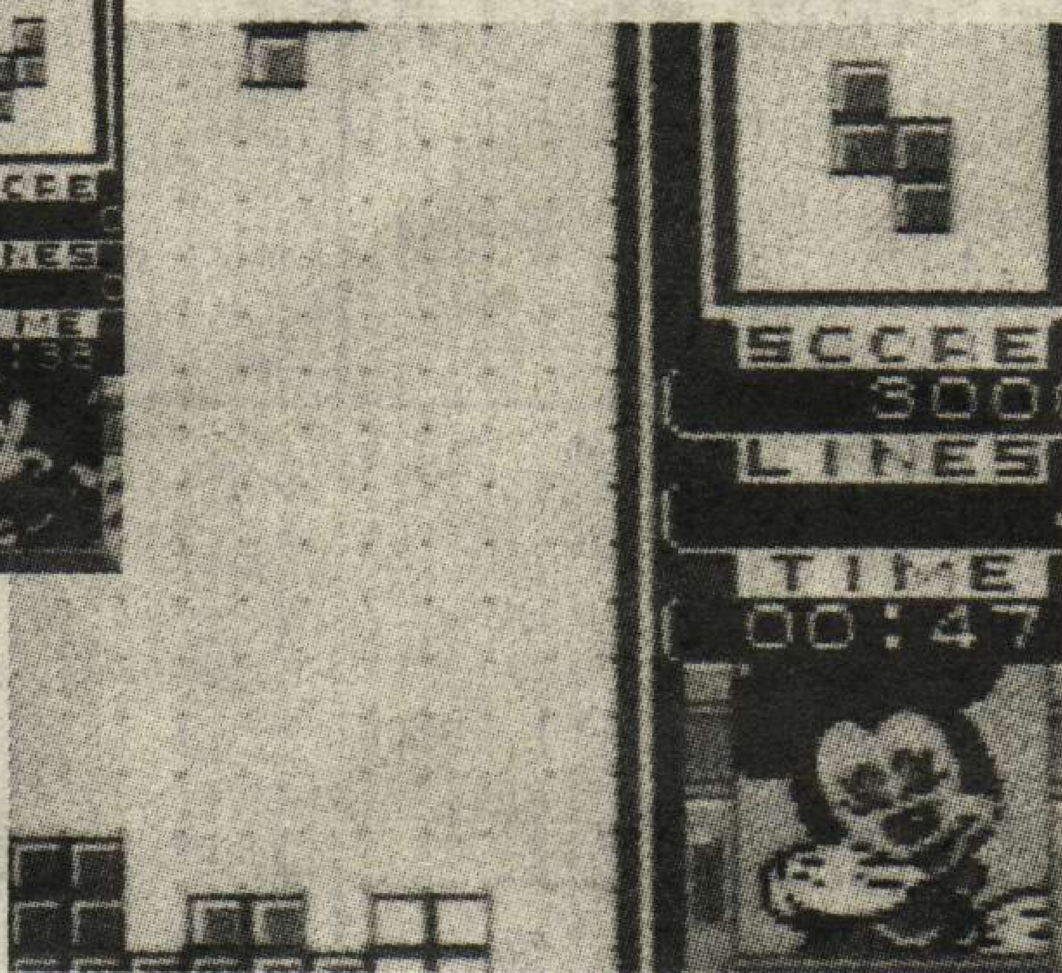
STANDARD TETRIS

可任意打消从画面上部落 下的横向一排方块。如连续抹消的话，画面右侧将表示出"HIT"的标志。可先在这里练习，达到最多的连续HIT。





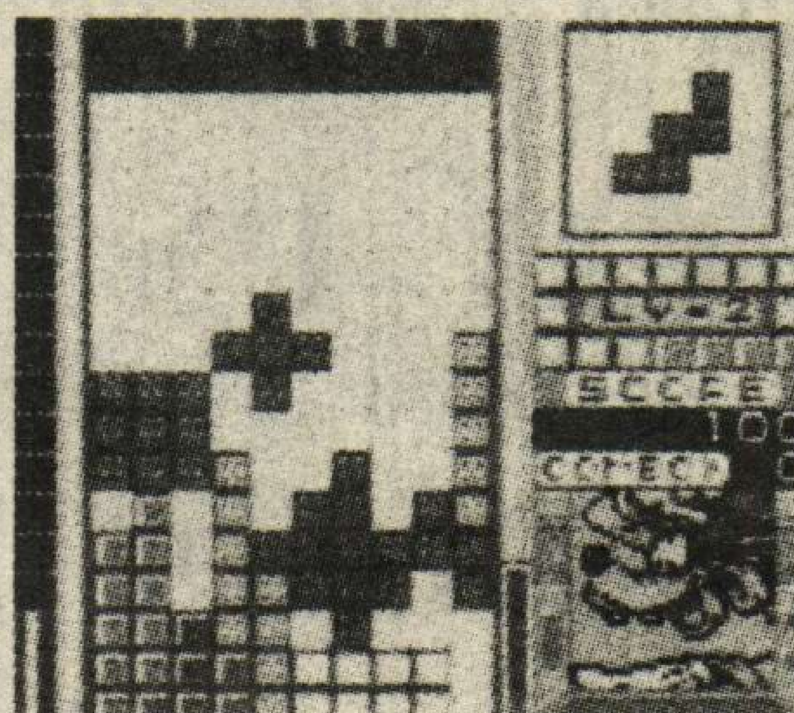
▲马上就可以在同一时间将四行方块消去了。

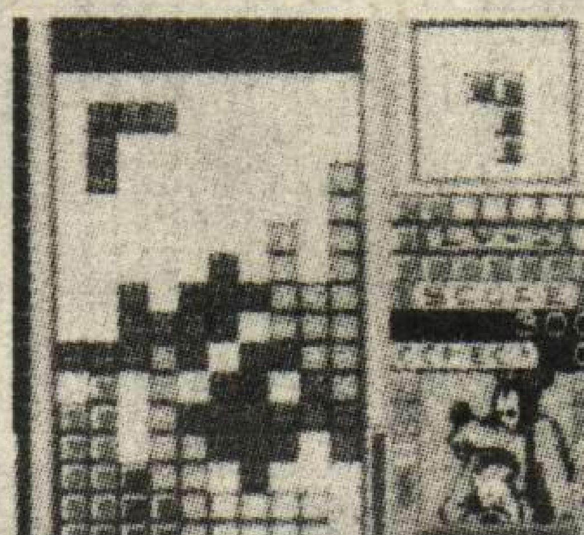


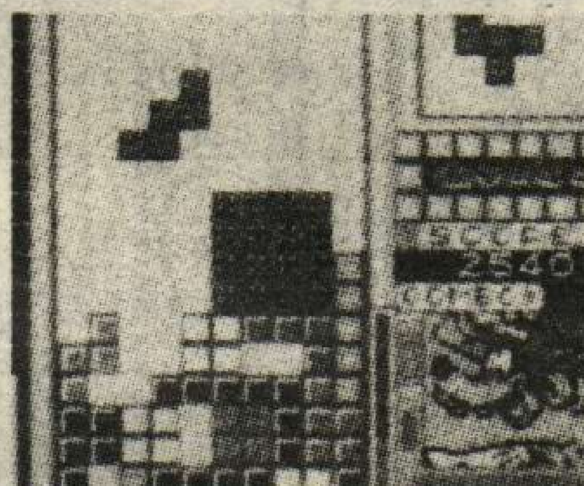
▶成功地消去后，玩者可以看到明尼十分满足的样子。

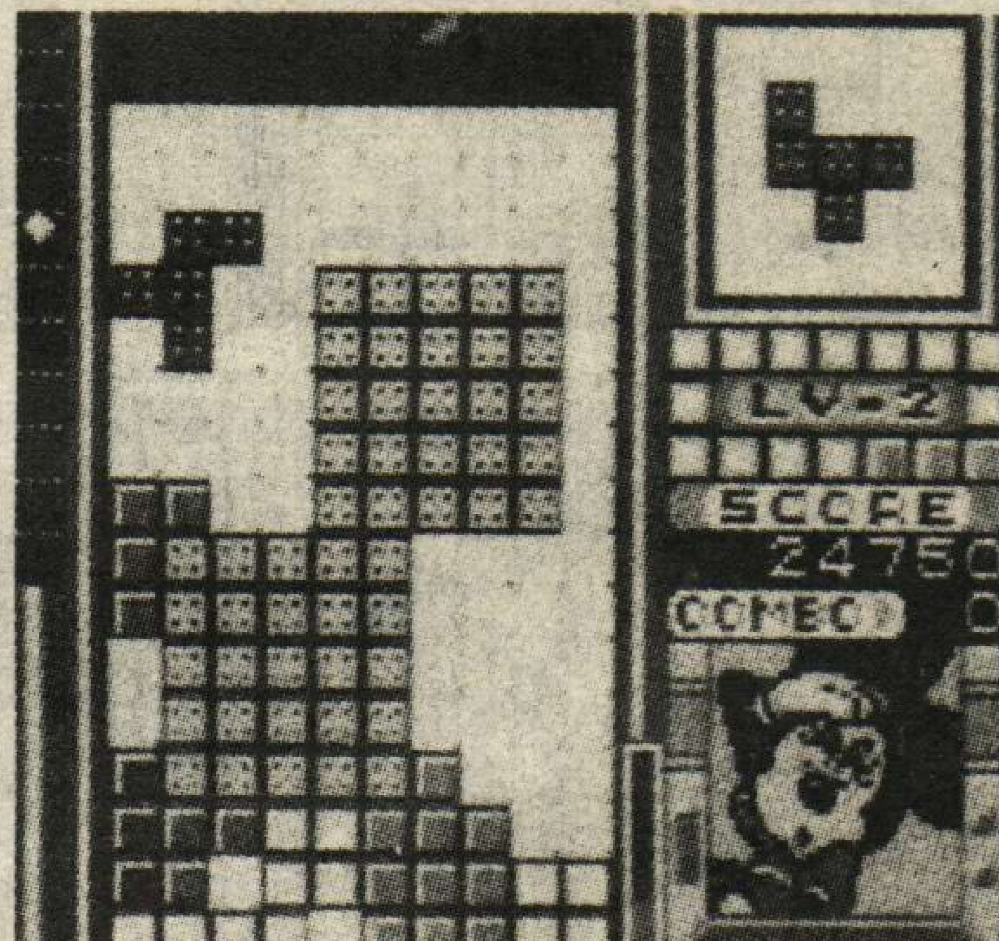
MAGICAL TETRIS

抹消一排后可积攒POWER气槽，向对手送去干扰的方块。其中有W型或5×5型等各种古怪的方块。这样就可与朋友们展开白热化的战斗了。



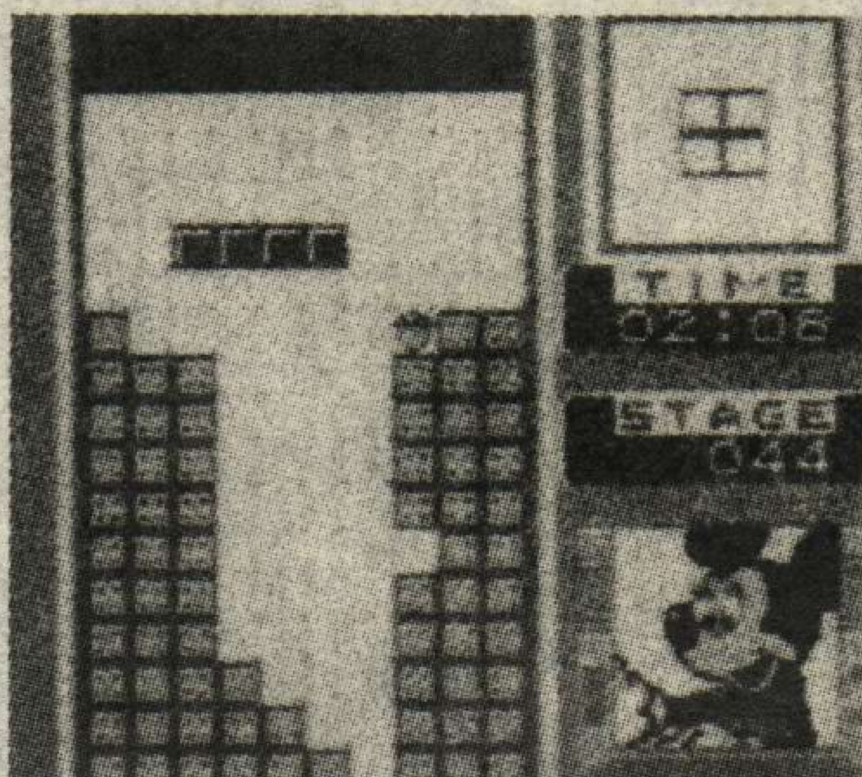






TARGET TETRIS

使用已决定了的方块，抹消画面内的全部目标方块。每过夹都将有更难的舞台，向所从舞台发起挑战吧!



▲玩者要将最上行的那个目标消去，这便是此模式的目的。



▲也会有像上图那样十分困难的版面出现。



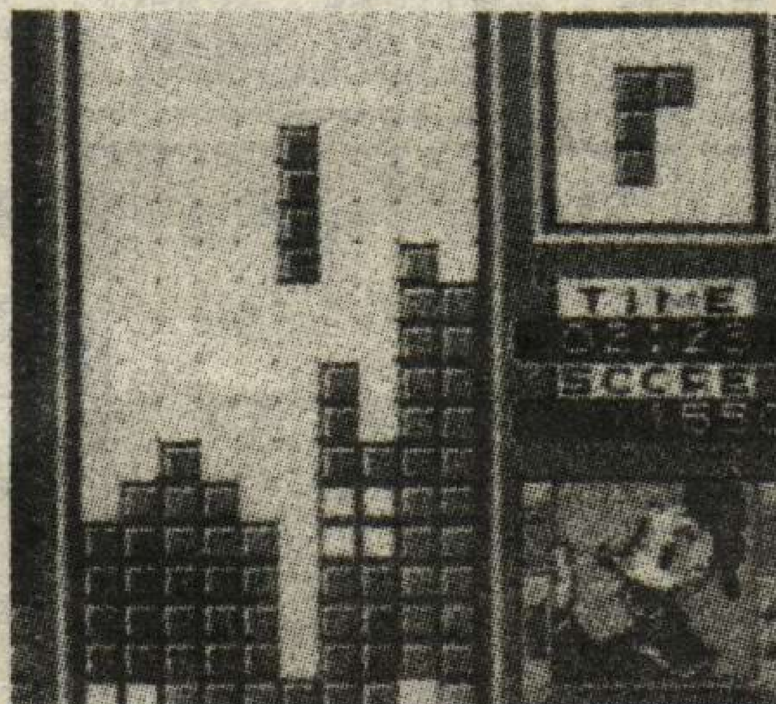
TIME 01:40 STAGE 024

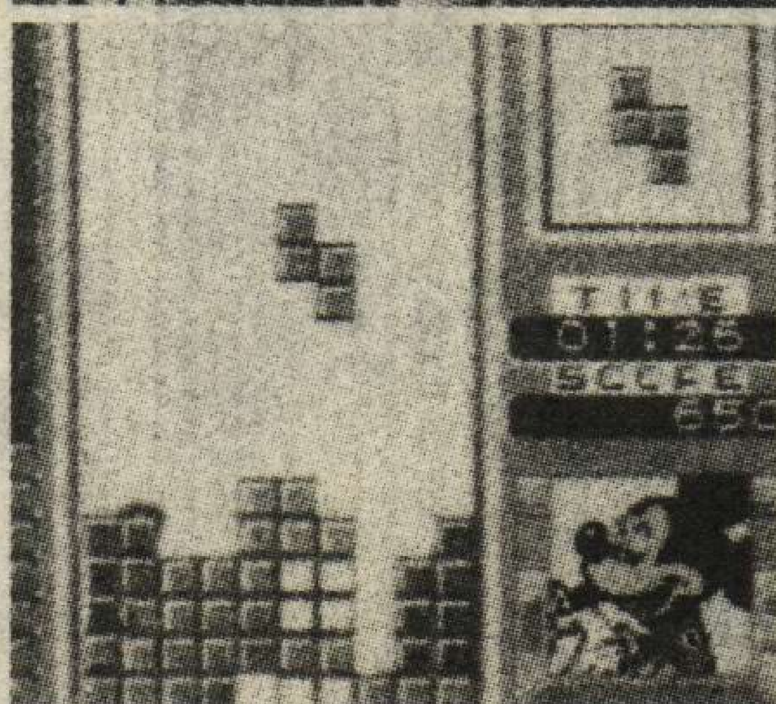
▲只剩下最后两行，而目标也在此，胜利就在眼前了。

◀将此模式中的全部考题完成后，便可以得到很高的评价。

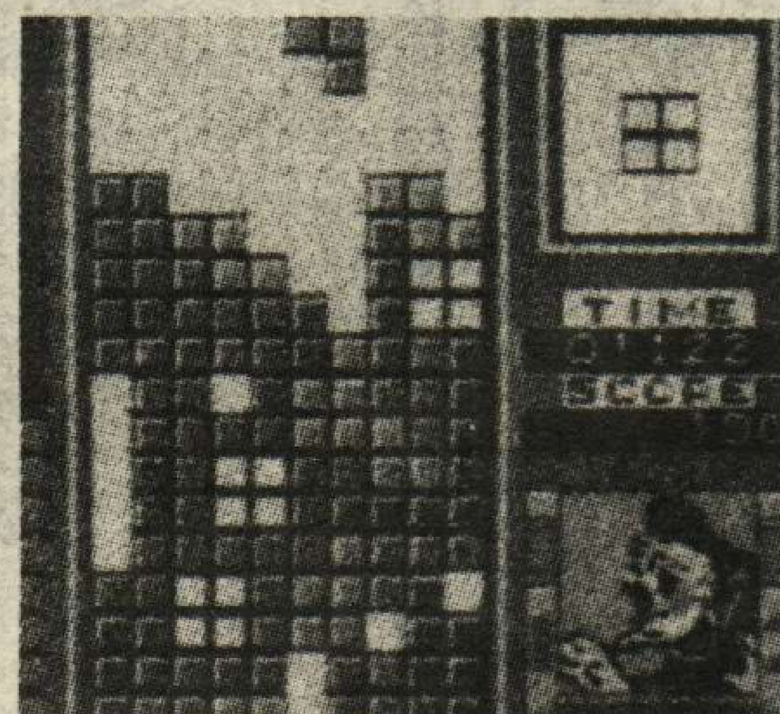
HARMONY TETRIS

画面左边表示出"HARMONY LAMP"，两个人合作抹消方块的模式。此模式中，仅仅横向排成一排，并不能抹消。对方排好一排时与该排位置相同的我方画面内将点亮一盏灯，如该位置的我方方块也排成一排就可抹消了。所以玩者要互相合作进行挑战。

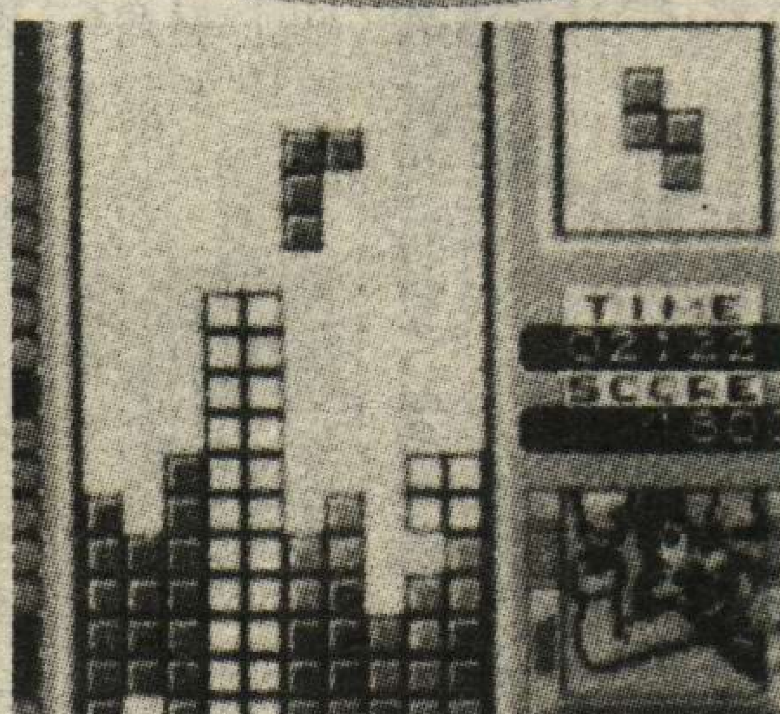




▲不管出现多么复杂的状况，也不能轻易将重要的方块放错位置。



与同伴协力一起将这些高难度的问题解决!

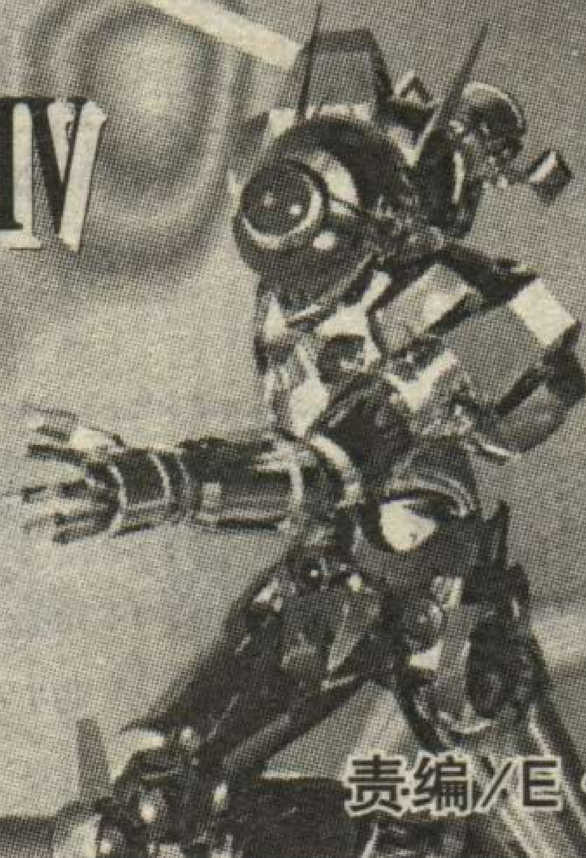




BREATH OF FIRE Ⅳ
龙之战士Ⅳ



厂商:CAPCOM 媒体:CD-ROM
类型:RPG 发售日:未定



责编/E·T

游戏部分画面公开

"龙战士Ⅳ"中引人注目的系统

下面公开引人注目的系统中的画面和战斗两个部分，以及从新照片中可以判断出的新要素。为了不损RPG原有的魅力，"龙"系列着重致力于新系统的引入。这次又将引入什么样的系统呢?虽然仍有许多部分是谜,但以下情报仍反应 某些内容。



GRAPHIC 画面

2D+3D 构成了这些美丽的画面

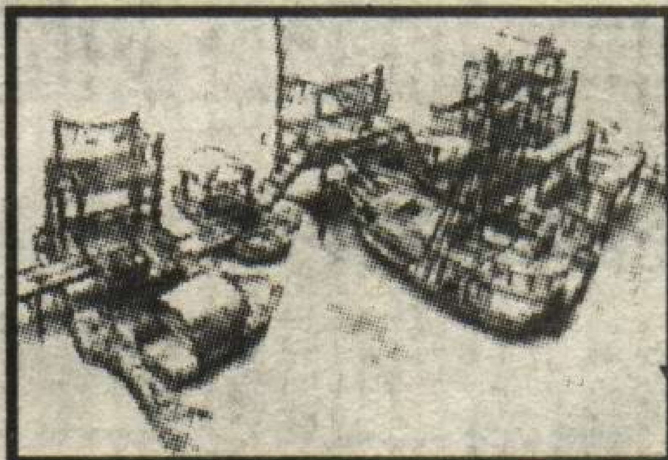
前作发挥了PS的机能,实现了2D画面的人物和3D画面背景的融合。在"Ⅳ"中CAPCOM再次显示出它的实力。这种融合又有进一步的提高,画面的美丽和各种效果都得到完美体现。

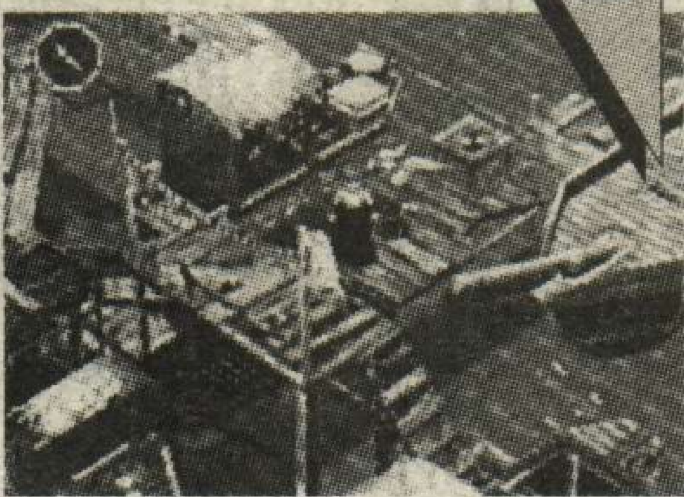




▲画面的纵深感很强，远近视会随剧情而变。







▲▶游戏中的场景完全是按照设定原画中的位置来制作的。

▶带有神秘气氛的森林，树木和阳光是重要组成。

画面可进行360度旋转!



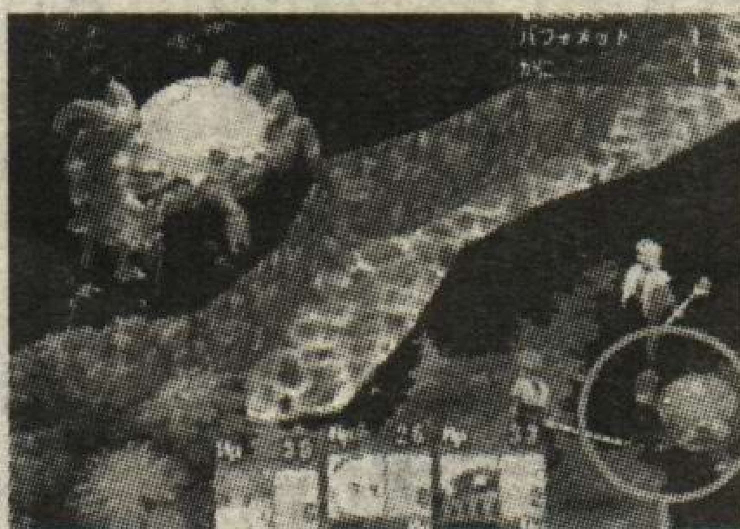




BATTLE 战斗

本作中会加入新的战斗系统

整个系列所采用的指令输入方式和回合制战斗系统,在"Ⅳ"中仍旧存在。不仅正统而且便于游戏,连初玩者也可轻松上手。另外,本作中还引入了个CAPCOM式的系统。

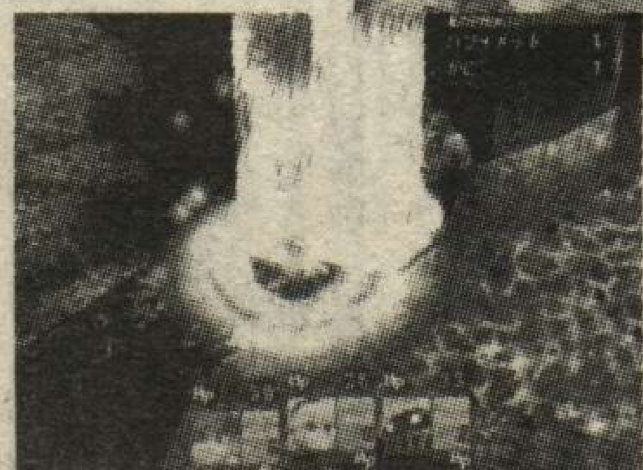




▶战斗中在四个指令中选择作战方式。



初次登场的机器人角色





◀魔法发动画面比前作又有了质的突破，妮娜仍然拥有最强的魔法吗?

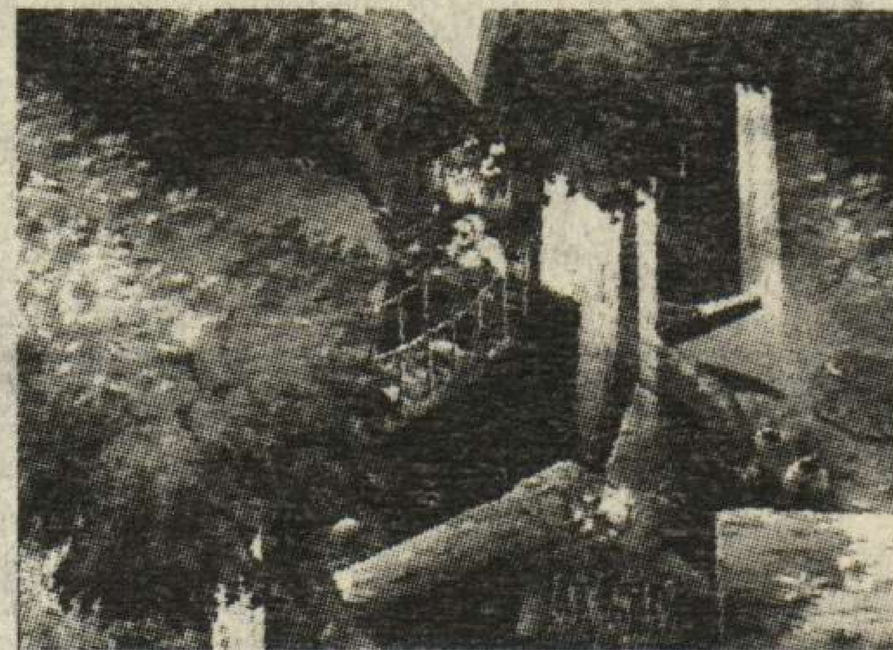
发现 "龙战士Ⅳ"的战斗中存在着COMB

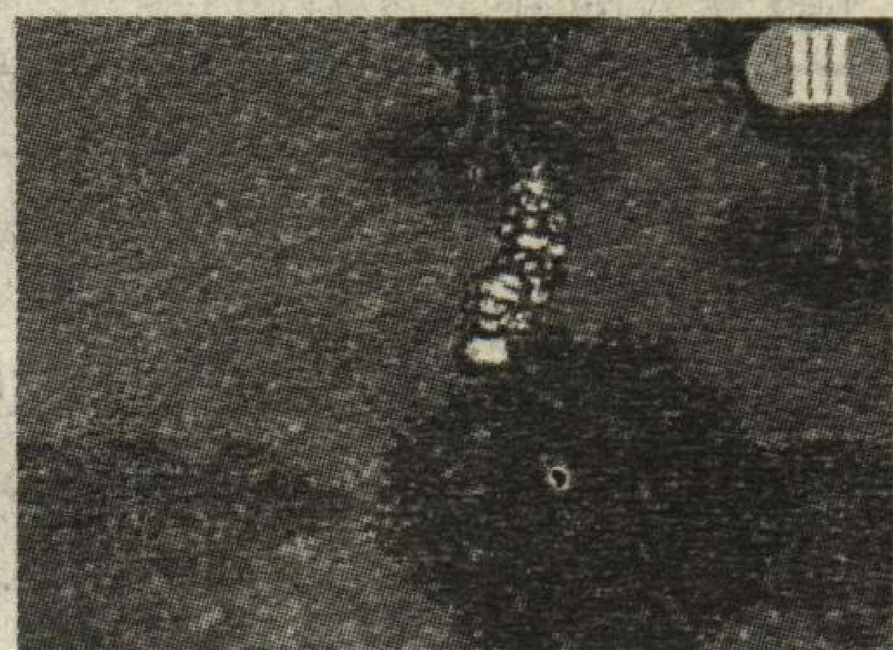
首先请看下面的照片，在"Ⅳ"的对战格斗中存在着"COMBO"(连击次数)的概念。现在此系统的详情还不清,但不久就将会明白了。



两个人的再会

有两块被泥海分隔开的东和西方的大陆。在东大陆诸国组成的联合军和西大陆的巨大帝国的军队间，展开了长期的战争，但感到疲倦的两军终于决定休战了。战乱的时代落下了大幕。看望在战争中受伤的东大陆的艾莉娜公主，在前线城中失去了消失。为了避免刺激西大陆，以及战灾的影响，不可能进行大规模的搜索。于是妮娜为寻找艾莉娜展开了旅行。在途中，她见到了晕迷的少年——主人公龙。





检证1 龙变身（系列的灵魂）

本作仍采用了整个系列中都具有的战斗时リュウ变身成为龙的系统，而且在以往作品的基础上又加以了更具魅力的新要素。前作中通过“ドラゴンジーン”这一特殊道具的使用，从而可以变身为各种龙。不知在“Ⅳ”中会怎么样。



▲◀变身后攻击力增强，有时还可与同伴进行合体变身。

检证2 钓鱼（宝藏的发掘地）

已经是很熟悉的钓鱼游戏了。前作中增加了竿和鱼饵和种类。常常让人感到就像真的钓鱼一样。



◀鱼的种类很丰富。



▶前作中钓鱼的场面，本次将很有可能对应震动手柄。

▶将钓到的鱼用作HP回复的道具或者去商店换取金钱。

检证3 习得技（会被继承吗?）

用“见る”指令可以了解敌人使用的特定技，并作为自己的技进行学习。在战斗中寻找可学习的技是一个很大的乐趣，希望在“Ⅳ”中仍能采用。



▲◀从敌人身上学得新技，也是增强实力的途径之一。

检证4 共同体（建设家园）

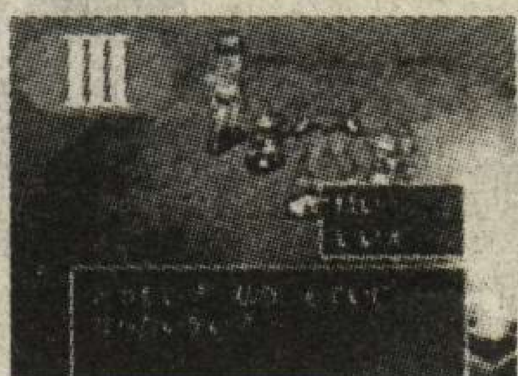
共同体是向该处的居民下达开拓土地或建筑房屋等命令，可自然地使村子得到发展。不知在“Ⅳ”中是否更丰富了?



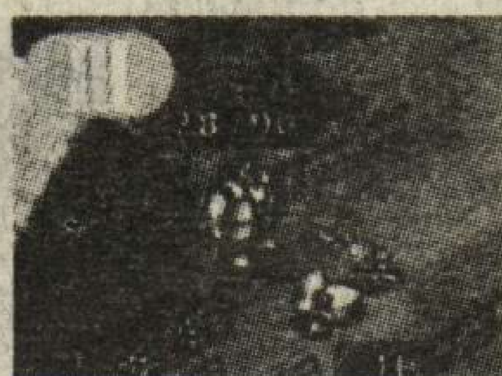
◀建设共同体有SLG的感觉。

此外的系统将会如何?

在“Ⅲ”中，除了上述的众所周知的系统外，还有右侧那样“BREATH”中丰富的独特系统。到底目标是系列最高杰作的“Ⅳ”会为我们带来些什么呢?



▲角色育成与师匠制度颇受好评。



▲有许多迷你游戏事件，那么“Ⅳ”中呢?



▲角色的动感依然被继承下来。

圣灵机 ライブレード

圣灵机ライブレード
圣灵机拉夫雷特

PS、DC　厂商:WINKY SOFT　媒体:CD-ROM、GD-ROM
类型:S·RPG　发售日:未定

责编/E·T

"ライブレード"是描写称为アガルティア的异世界中的战乱的S·RPG。游戏中的主人公被召唤至异世界，并被卷入战乱。

STORY

过着平静安稳却又有些不满足的日子的少年风见透度，他的平凡生活被来到异世界而全部改变了。在炼金术发达，以巨大机器人为主要战斗机器的异世界阿卡尔迪亚，突然被召唤这个世界的透夜，寄身在名叫约克的小国，他将与同样被召唤来的同伴们共同战斗。在阿卡尔迪亚，109年前曾引发大灾难的称为"赛尼奥特"的东西将要复活了。仿佛与其复活的时机相配，许多人被带到这个世界，这只是个偶然吗……?



突然被召唤到异世界阿卡尔迪亚，并卷入其战争的日本青年，他的性格十分内向，但也拥有热血的一面。



按第一期圣灵机计划制造的6架圣灵机之一。基本是格斗主体的机体，但也具有射击攻击。最初由从地上召唤来的トウヤ所乘坐，但当トウヤ换乘到ライブレード后被别人所乘。

AVG

由人物间的对话进行故事

展开故事的AVG部分，基本上由人物间的会话进行。其中对话的选择将使情节产生变化，是很重要的部分。

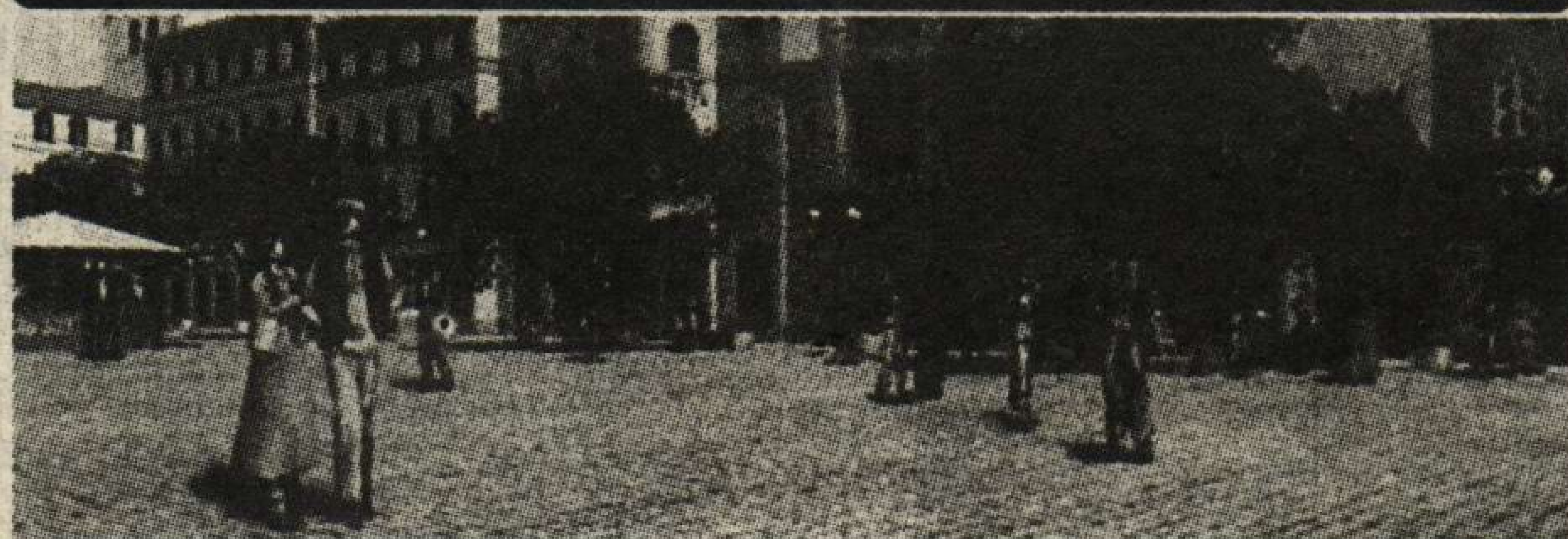
各情节中的开差别和SLG的结束都插入了对话。通过人物间的对话展开故事。在AVG部分中，也会表现出对话和行动的选项。通过选择，同伴的信赖会增减或使情节产生分支。对于对话中的选项要慎重对待。







注意细致描绘的画面



在AVG部分中，背景画面会因对话场所而变化。不仅画风细致，而且变化多种多样，另外画面虽是静止的，但上面的人物却极富动感。



▲◀相当细腻的画面绘制。

通过对话让同伴的信赖度变化



会话的选择，有时可改变同伴的信赖度。如果信赖度很低，同伴在战斗中将变为NPC，自由行动。

注意剧情上的分支



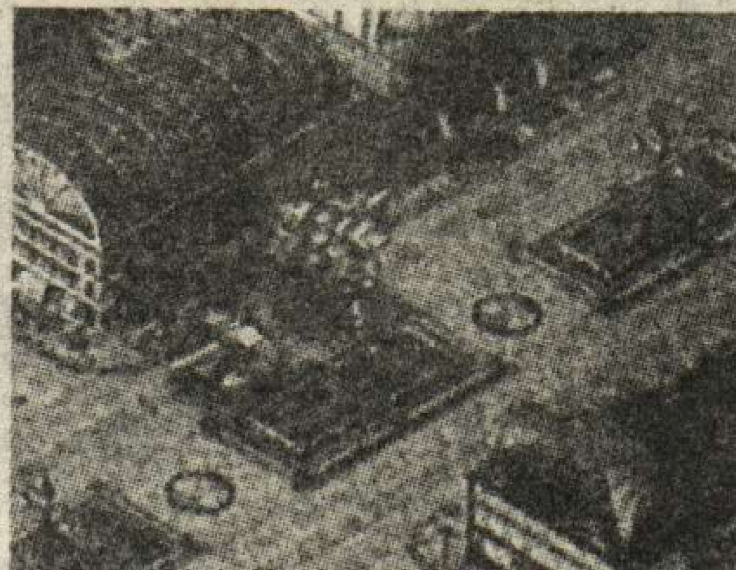
▶在游戏进行中会不时地出现剧情上的分歧，虽没有绝对的好坏之分，但也要慎重选择。

SLG

运用高度和地形的真正战略SLG

指挥机体并运用高深的战术技巧，以便达到胜利。

在战斗地图上进行战斗，每个回合可移动或攻击，满足了全歼敌人的胜利条件后即可过关。攻击时会到地形的高低差和部队的方向的影响。另外每个人物还有称为ブラーナ的魔法般的指令。

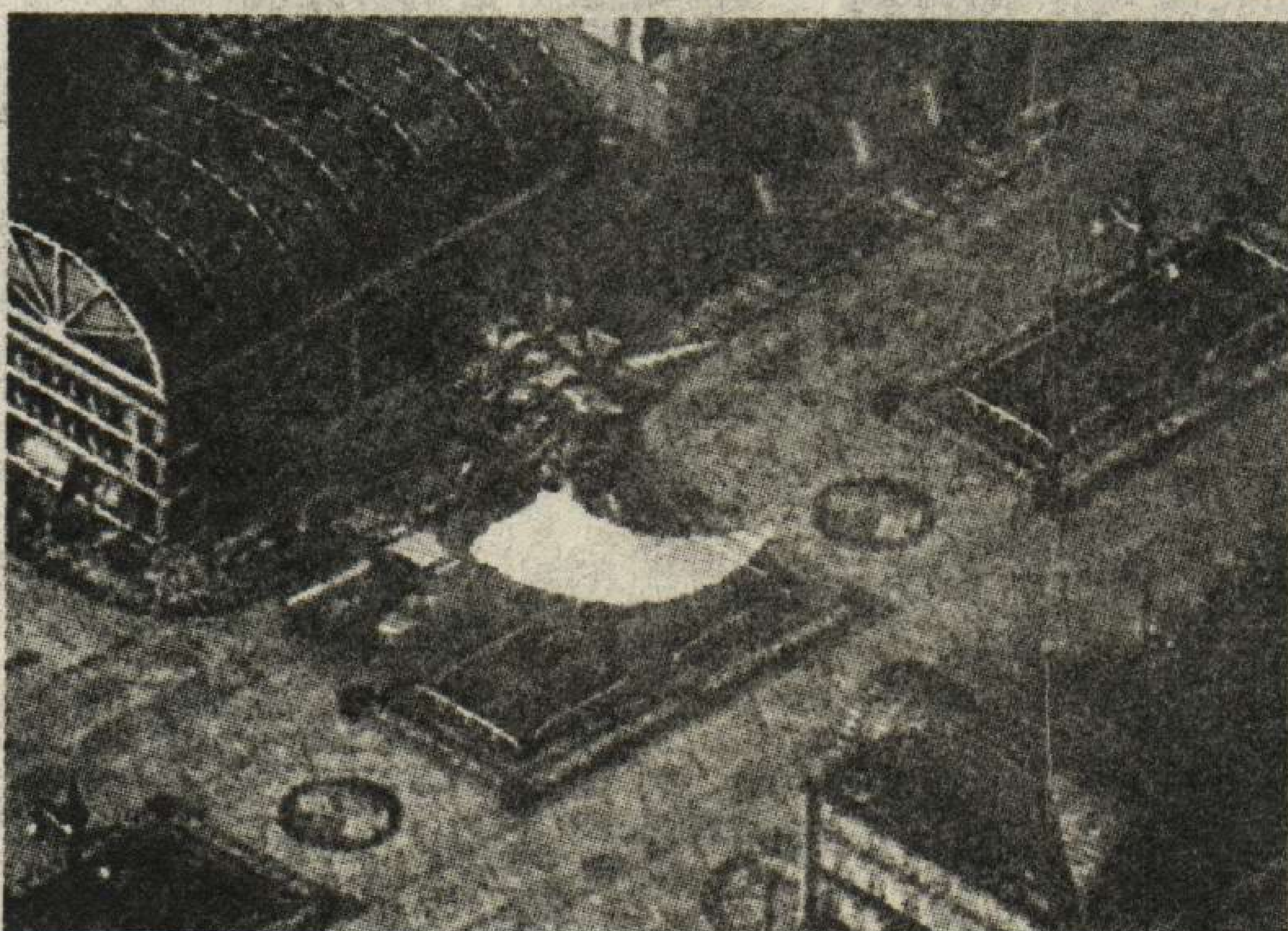






不用切换战斗画面，直接在地图上进行!

与机器人大战系列不同，本游戏在作战中不会切换战斗画面，而是直接在地图上进行，有些像《前线任务3》。



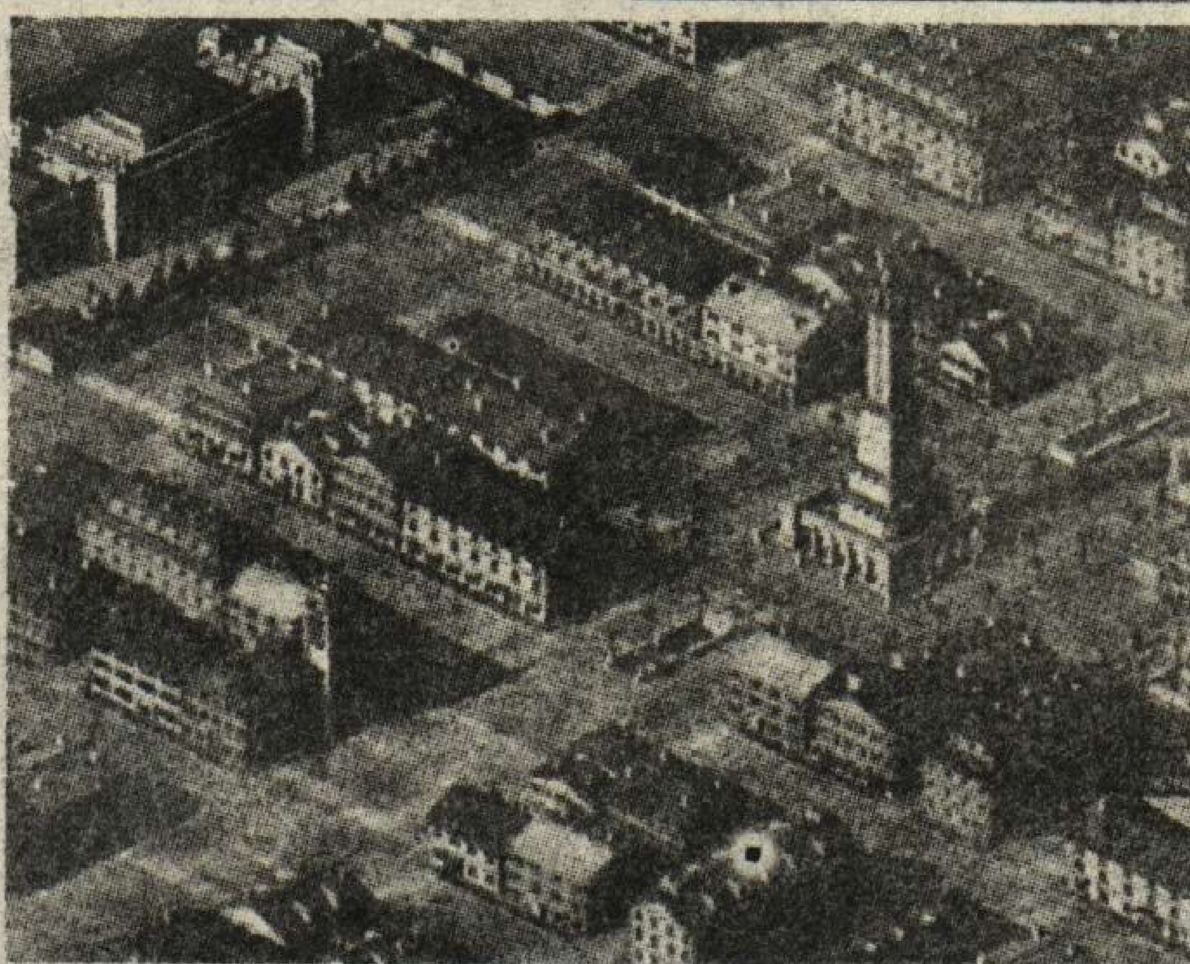
舞台的种类非常多!!

有街头、山岳、沙漠等许多种战场出现。战术舞台为斜向下看形式的立体地图。高低差和地形到回避率和命中率，要充分加以利用。



森林

以山脚下的广阔森林为舞台，在森林中对回避力的命中有相当大的影响。



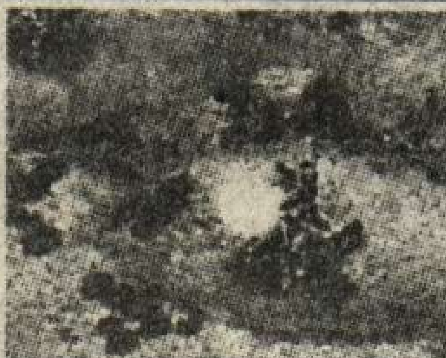
学校?

这个看上是像是现代的学样，但……!?也许地上的战斗将在这里发生。

街头

国家级别的战斗当然也会有街头战斗。难道在建筑物上可以回复HP!?

相当华丽的战斗画面









地图武器?

在战斗画面中，部队的各种攻击可看到不同的动画。这些都是细致且精彩的动画。上图的照片，也许是使用地图武器时的照片。

游戏中的三个要点

1 展开完全原创剧情的超级S·RPG



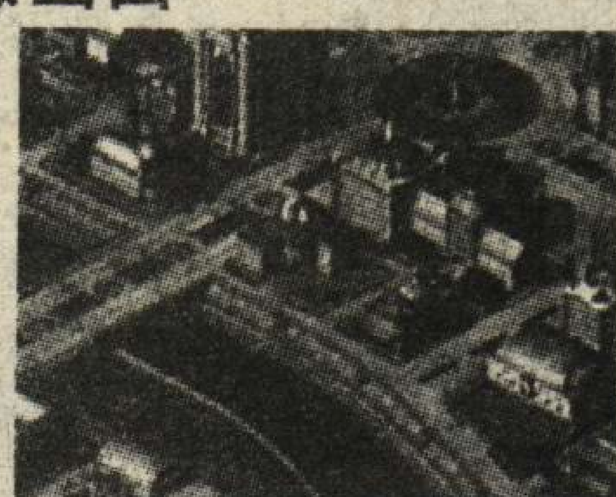
游戏以称为圣灵机的机器人所活跃的世界为舞台，是真正的S·RPG。厂家在过去推出过“超级机器人”、“魔装机神”等作品，是其最善长的风格。基本系统由SLG和AVG部分互换展开。不论故事，还是人物、机器都是原创的。

2 AVG部分中加入了恋爱SLG因素



除了战斗不断的AVG部分外，还追加了可与其他人物交流的爱情事情部分。主人公可在母舰内自由移动，与共同战斗的人物们进行交谈。通过对话可提升信赖度，让同伴成为恋人。

3 完全细致组成的动感画面

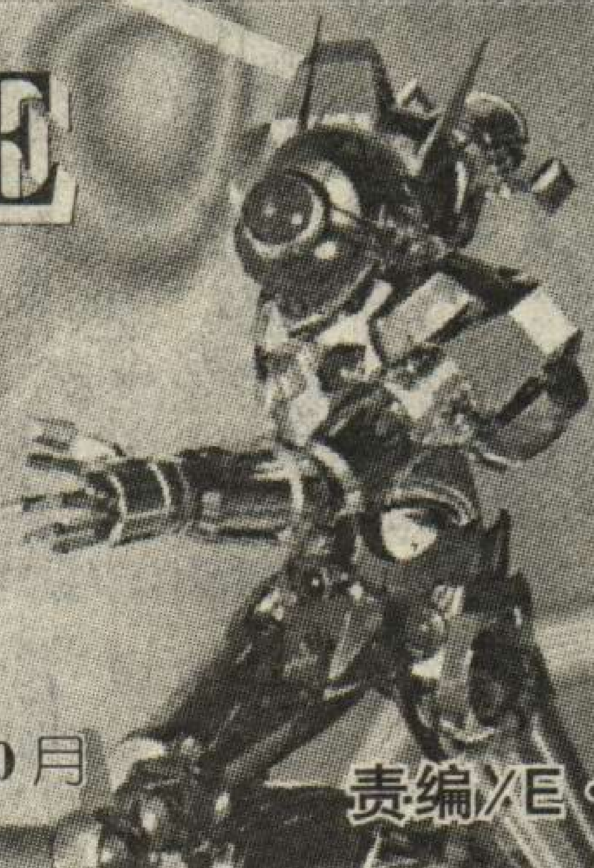


游戏的重要魅力之一就是精细至微小处的美丽画面。不仅战斗舞台和机械部被描绘到了极点，AVG部分中的人物和背景也无与伦比。另外，在战斗中部分互相攻击时可看到十分起初的动画。



ZOMBIE REVENGE
僵尸复仇





厂商:SEGA 媒体:GD-ROM
类型:ACT 发售日:1999年10月
责编/E·T

NAOMI基板的ACT的力作将出现在DC上!

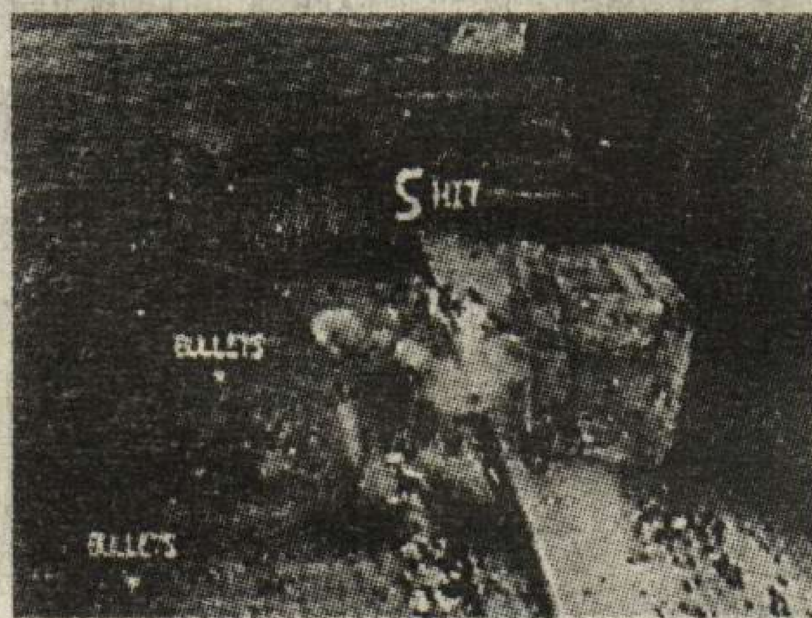
前不久曾在DC上出现的NAOMI"死亡之屋2"的移植版,引起了玩家很大兴趣,想必大家对NAOMI游戏的移植度都有了一个初步的了解,本作在完成度方面仍不会令玩家们失望。而内容方面DC版的《ZOMBIE REVENGE》也将会加入不少特意为家用版重新制作的新要素,所以绝对值得大家期待,今次,我们将会介绍一下游戏的最新画面及系统(画面可能有些不太清晰)。

将动作及枪击巧妙地溶合

STICK(游戏的主角)在枪击及近身战都得到一个非常好的平衡,射击方面,有良好的连射功能,能够有效的狙击敌人,而近身方面,连技的数目十分多,速度亦比其他角色高,适合初学者使用。



▲枪击的攻击力、连射速度非常高,只在于玩者能否使用得宜。



▲近身战时STICK的性能十分优秀,将敌人打上半空时,也可以继续进行追加攻击。

STICK BRIGHTRING的两种颜色

街机版中登场的所有角色,均有两个颜色供玩者选择,玩者只要对准角色按紧1P键,然后按键决定便可。这个功能在DC版中也会将之完全移植。而不同服装的角色在招式及攻击力上完全一样,所以玩者可随意选择喜欢的角色服装而不影响角色本身能力。





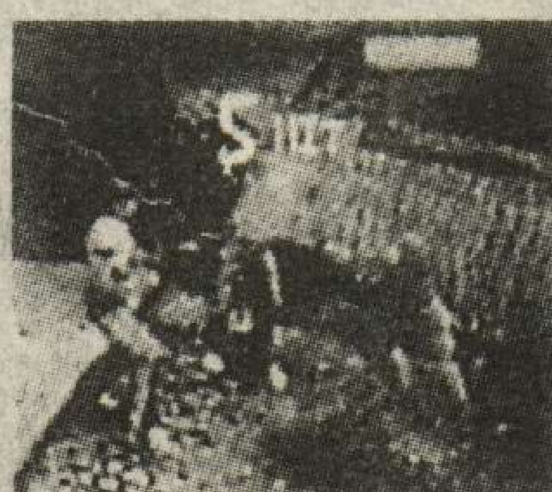
STICK固有的连续技

玩者能够选择的角色每个都有其独有的连续技,活用这些连续技,可以更加有效的消灭敌人,喜欢近身战的朋友,有必要将他们的连续技记熟。

回转脚

只要在蹲下的状态中按R键,STICK便会使出回转攻击,回转脚这个连续技,可以给予敌人9HIT以上的攻击,这一招最大的缺点是,使出后硬直时间太大,在硬直时间中,容易受到敌人的反击,所以,在使出前有必要计算敌人倒下时间。







前突直拳

蹲下的状态中按L键,STICK便会使出直拳的三连击,这一招,能够给予敌人极大的能源消耗,硬直时间亦非常短,近身战时最为适用。

STICK BRIGHTRING

年龄:27岁
身高:181cm
体重:71kg







某国情报机关的成员,能力上,在远距离的枪击战及近距离的近身战上都得到一个适当的平衡,性格冷酷,沉着冷静,与故事背景有着深远的关系。







ETERNAL ARCADLA
永恒之幻境

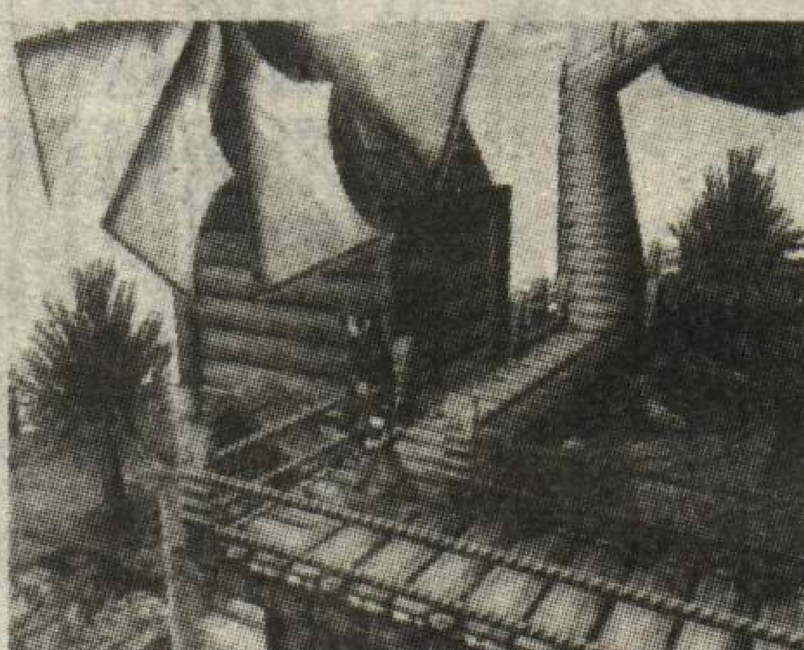
DC 厂商:SEGA 媒体:GD-ROM
类型:RPG 发售日:未定



责编/E·T

SEGA 呼之欲出的RPG大作


▲冒险的舞台是广阔的云海，令人心旷神怡。


▲游戏的世界景观之特别，相当有突破。

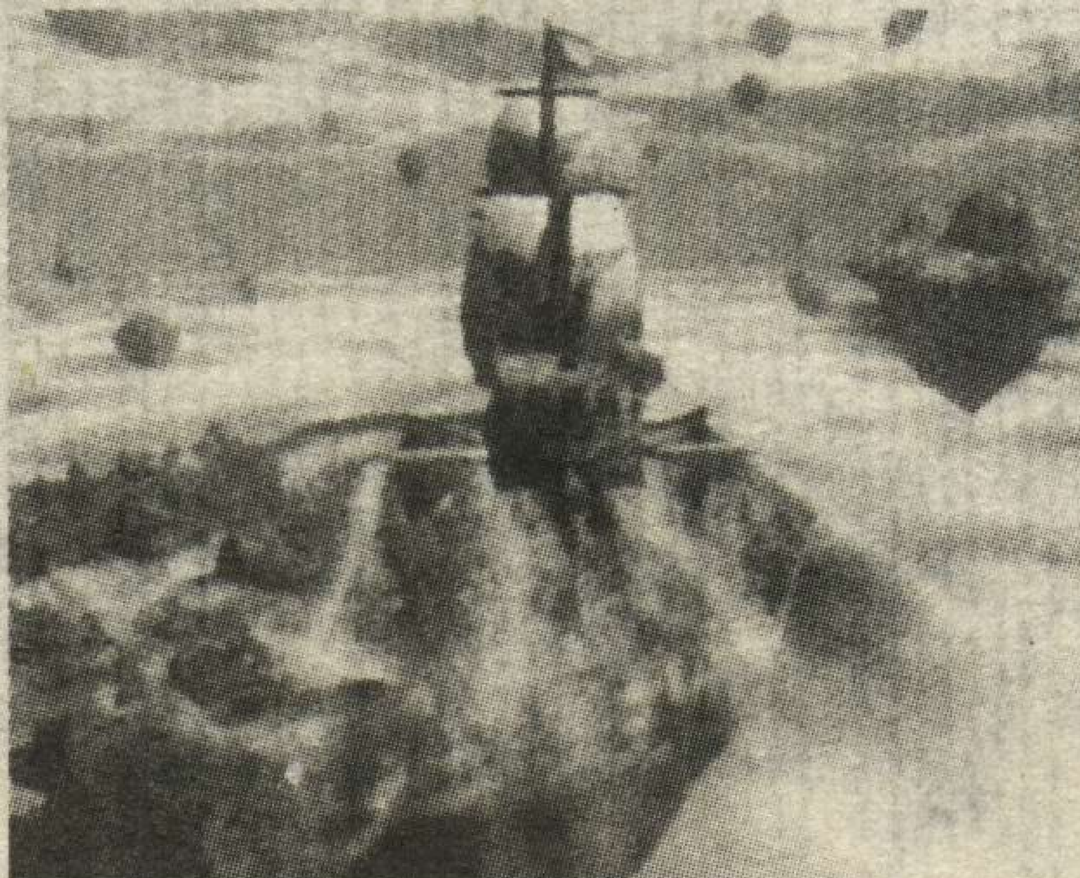
在云海展开的大冒险

《ETERNAL ARCADIA》的世界是一片无穷无尽的云海，仅有的陆地就只有浮在半空中的浮游岛，而且数目很少，只占世界总面积的很少部分。由于直到目前为止，仍未有人能对云海世界的结构有一个清楚的认识，因此"地图"在这里是不存在的。近年人类的科技开始发展，能够建造出可以在高空中行驶的船，故此人们开始向未知的新天地进行探索，步入空中大航海时代。

黑蓝空贼

在这个以船作为远距离交通工具的世界中，有一群不可忽视的人，他们就是"空贼"了，他们张着像征自己信念的骷髅旗帜，在天空中自由自在地飞翔，一般来说这些空贼团只是一些志同道合的人聚集在一起，并那一些大规模的组织，主要以浮游岛作为活动据点。

大致上空贼分为"黑之空贼"和"蓝之空贼"两种，前者张着黑色骷髅旗帜，无差别地略夺所有遇上的船只。相反蓝之空贼则不会袭击非常武装的商船，而是与一些军事国家的舰队作战，以制止其扩张的野心。





韦斯 VYSE

故事的主角，是蓝之空贼的一员，好奇心旺盛，为了广阔自己的眼界而进行冒险。自幼在达恩一家长大，养成大胆的个性。其手上的功夫非常利害。

艾卡 AIKA

与韦斯一样是蓝之空贼，二人自幼青梅竹马，为人性格率直，一遇上不愉快的事便会坦白说出。艾卡擅长以速度扰乱对手，再用回力刀攻击敌人。





菲娜 FINA

来自异国的少女，加入达恩家成为蓝之空贼的成员，衣着打扮均与其他人不同，很少对人说出心底话，似乎内心蕴藏着不少秘密。

战斗画面简介

有关战斗系统的详情仍未公开，目前为止只可透过战斗画面来推测系统的大概，被图片中可眼战斗画面将会以全多边形制作，而角色站立的位置似乎也会对战况构成影响，此外也会加入特殊攻击系统，不过会是特技还是其它仍不清楚，这些问题相信都要留待厂方以后再公开其他资料才有答案了。


▲敌人除了未知的生物之外，也会有黑之空贼。



本次为大家介绍游戏中全部的仲间以及三个主角的故事，如需要游戏的完全攻略，请玩家参阅即将出版的"电子游戏广场10"。



责编/DRAGON



本作是1996年拥有动听音乐及优秀制作的正统RPG——"WILD ARMS"的续作，本作继承了所有的优点，并且在许多方面进行了改良，使得这部作品成为了今年秋季优秀的GAME。





仲间

下面刊登主人公和同伴们的介绍，其中有平时游戏中不能成为仲间的隐藏人物。游戏的展开与他们有着很紧密的联系。



铳士队成员　阿修拉

游戏的主人公，身高1.74米，给人温和善良的感觉。曾属于军队但因某个事件成为ARMS中的一员。是个向往英雄的青年，为此投身到宏大的战斗中。

铁腕的战士　布兰德

内战时期的英雄，但战争结束后被作为杀人犯投进了监狱。在阿修拉的帮助下逃出了监狱并成为ARMS中的一员。沉默寡言而且没有合作性，但可以完成被授与的任务。

女性魔法师　莉尔卡

希望成为一个魔法使的开朗爱笑的少女。崇拜具有"魔法少女"称号的姐姐，因此学习了魔法。虽然她的本领还未成熟，但她勇往直前的性格和行动力是队伍中不可缺少的。



召唤士　蒂姆

具有神奇力量的则亚布里斯特（兽神官）的后代。外表是个极普通的少年，但因具有强大的力量而受到恐怖组织的攻击，后来因此而加入了ARMS，成为重要的成员之一。

女性吸血鬼　玛莉亚贝尔

新出场的女性人物，是个年龄远远超过外表的吸血鬼。从其可爱的外表很难想象到她精通太古时代的技巧。在故事中始终支持着阿修拉。

剑之圣女　阿娜斯塔西亚

传说中曾击退了"火焰的灾难"的英雄。因为她挥舞宝剑的身影很美丽，被称为"剑之圣女"。其存在已被变为传说的她将于故事有很深的联系。

谜之角色　鲁西埃多

与"剑之圣女"一同击退了"火焰的灾难"并司管欲望的人。由蒂姆召唤出，并与主人公阿修拉同共战斗。但关于他的一切情况还是个迷。

主人公各人故事情节的介绍

在“干枯的遗迹”中接受挑战



阿修拉篇

在阿修拉篇中，主角为了救出被诱拐犯拐走的少年，不得不要与犯人和人质一同进入“干枯的遗迹”之中。在遗迹的最深之处，他会与早已被封印的古代怪兽进行战斗……



阿修拉篇的乐趣

本篇的开始是从主角与诱拐犯的相遇开始讲述的，之后将会发生一连串的各种各样的事情，在曲折的故事最后，主角会与本篇故事的BOSS展开激烈的战斗。这一个小故事的剧情曲折跌荡而且充满紧张感，吸引玩家进入到正式的故事中。





紧张而且刺激的逃亡



布兰德篇

在黑夜笼罩的山谷中，逃犯布兰德发现了隐藏在这里的追兵。故事会从这个场面开始，之后会展开紧张刺激的逃亡与追击，敌人执着的进行着追踪，布兰德能够顺利地逃出他们的手心吗？







布兰德篇的乐趣

故事由作为杀人犯的布兰德逃狱后被敌兵追击开始的，在之后的事件之中，发生了温暖人心的事件，在本篇充实的情节中刻画出了布兰德身上的人性，这与游戏中的人物设定不同，所以这篇安静却又激烈的故事吸引着玩家。

见习魔法师的冒险



莉尔卡篇

莉尔卡篇与前两者的故事都有所不同，她要在回想中，操作本人展开迷宫的冒险活动。通过迷宫之后，莉尔卡的回想就会结束了，接下来就要与本故事的BOSS展开一对一的决战了。



莉尔卡篇的乐趣

在三个主人公的故事中，迷宫最复杂的最要算见习魔法师莉尔卡了，这里有各种机关与陷井，必须要利用手中有限的各种道具和复杂的动作才能顺利通过。迷宫中的紧张与刺激在无形中更为莉尔卡的故事中增添了味道。









三位主角各人故事的完全攻略



阿修拉(ASHLEY)篇

首次拯救行动



在一个荒漠的山谷中，一轮运兵车在行驶着，车内有数名士兵，他们是负责维持各地和平的铳士队，队长于车厢内向队员说明这次的任务，原来有消息说一名小孩被人拐进较早前发现的旧遗迹中，该遗迹被称为“枯竭遗迹”，而他们就是奉命救人。

这时坐在靠车尾的两名新人在低声谈话，A队员问B队员可有听闻什么，B队员若说这次任务的表现得好，会有机会被提拔。这时队长发现两名新人在私谈，便喝止，并且问队员B名字，队员B就是主角阿修拉（ASHLEY/アシュレー），他是名19岁的少年，使用的武器是枪剑，结果他被队长训诫一番。

运兵车终于到了目的地，队长先在据点向队员说明，他们第三班的任务是深入遗迹平安救出人质，已知遗迹内有很多怪物，叫各人拿出勇气来，然后便展开行动。

习得特殊技能

阿修拉进了枯竭遗迹，要记着指南针红色部份是北方，如此才不会迷路进人2的房间，那里a点的宝箱有重要道具“1ギミルコイン”，旁边的人也会说明它的用途，由于之前解释过，故不再在此重复。沿东边的路走到上层A点，那里的人告知诱拐犯人共三名，他们本是美莉亚市（タウンメリア）请来的季节性劳工，于b点可得战斗时提升力量棒一级的迷你萝卜(ミンキャロット)。

返回人口大堂由南面的通道前进，在这里开始有敌人出没，共有三种，蝙蝠会吸体力，主角只有LV.1对方会先攻，阿修拉要用两次攻击方可收拾。灰白色的怪物则可一击消灭。另有一种黄色的怪物，懂得使用“病气”攻击，中毒者不能以道具回复体力，而解药在战胜后能得到。

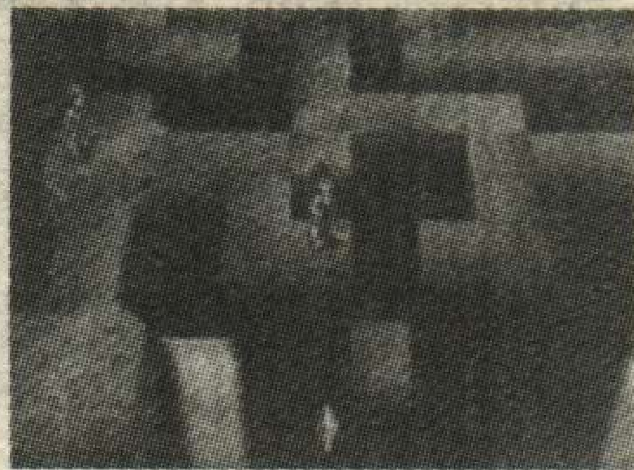
在B点与队员谈话，得知有人在前方的洞失足掉下去，阿修拉便自告奋勇跃下去救人，到了C点察看对方，得知那人无大碍，对方还教阿修拉投飞刀的特殊技(スローナイフ)，只要按□键可以射到各处的按钮开启一些特别的闸门。然后可以从高台跳下，若是走到边缘会出现将跌未跌的情况，其实要从较高处跳到较低层需要按○，也可以冲刺着飞跃而下。

发现拐带犯与人质

回到B点向南方的按钮投出小刀，就能开启东面的门，沿路前进至13的房间内，会发现一些小结晶“JAM/ジェム”(在地图以“·”来代表)，那是生命的破片，收集可以回复体力。



经过较大的空间，要注意D点的路会掉回下层。于17的房间，这里有很多会失足的路，而且有很多接近才掉下，绕道到E点可用小刀射按钮打开19的门。另外在d点可获得回复特殊武器弹药的道具(バレットチャージ)。



到F点需要从高处跃下，在G点的人会为阿修拉回复体力至全满，然后在H点能够于一条特别的石柱记录。继续前进到23的房间，同样有需要启动按钮开门的机关，绕到I点向西面按钮方向投小刀，虽然高度不对，但小刀碰墙后掉下到按钮一样有效，在24的房间往下跳时要注意，若想取得那里的结晶与提升强度的道具，就要慎重的跳。

当阿修拉走到J点会听到深处房间有人在对话，进内先躲到一角偷听，原来三名拐带犯此刻对于做这件事感到后悔，可是已势成骑虎，被拐的小孩则说抓他也没用，因为没有能分付赎金。

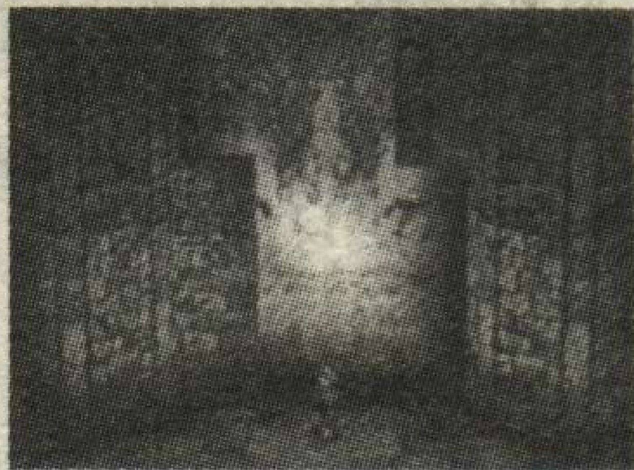
误解凶猛怪兽封印



这时阿修拉向一个火盘投小刀，引起小孩的注意，然后阿修拉悄声与他交谈，确认了犯人数目与及小孩的名字，他名叫东尼（TONY/トニー），阿修拉便叫他先引开犯人的注意力，然后自己会出来救对方。

东尼于是在三名犯人身旁团团乱转，三名大人找不着他，最后东尼更跳到上方一个大石台上，而阿修拉则冲出来喝令拐带犯束手就擒，岂料东尼踏得太用力，触动了此遗迹的机关，整个遗迹便震动起来，就在一片混乱的状况下，东尼身后的巨墙竟然开启，原来该石板是个机关，令封印怪兽兵器复活。

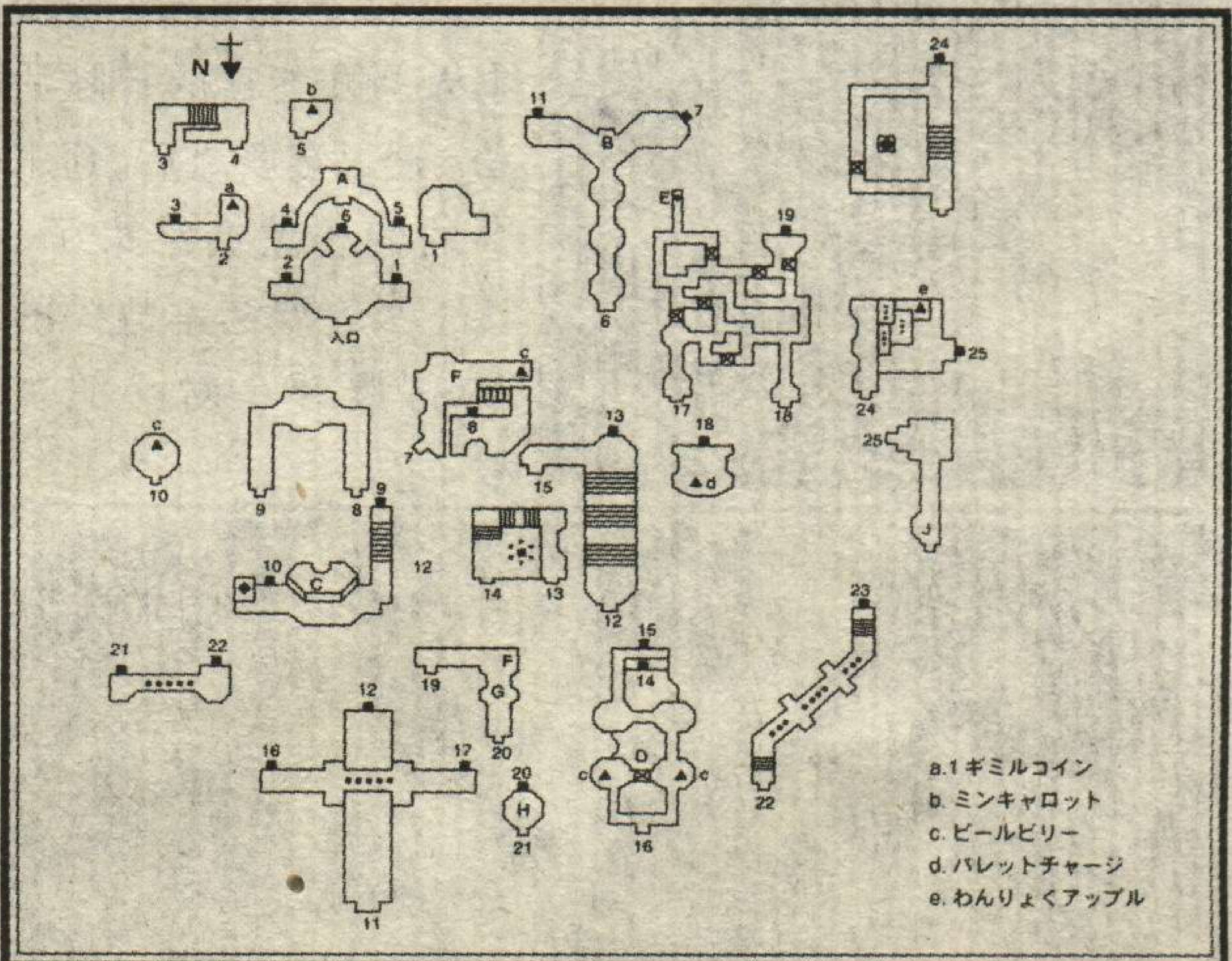
这时也顾不得谁是人质，谁是犯人，众人一起见路便跑，以逃避怪兽的追杀，阿修拉负责殿后，有几次差点没命，终于走到一处分岔路，阿修拉和东尼走右边的路，三名犯人则走另一边，而怪兽却追着后者，更不幸的是三人选的是个死胡同，他们心想此命休矣之时，有测隐之心的阿修拉走回头引开怪兽注意力，然后以敏捷的身手避开攻击继续逃亡。



铳士队长的决择

而在遗迹外的队长，听到雷达技师报告，得知遗迹内出现大生命体，显然是某人释放了被封印的怪物，而怪兽从身体分泌的体液经分析后，得知是具有高挥发性的液体炸药。

队长知道后便下令全部队员撤出，并且决定使用大型兵器向遗迹攻击，可是若是等全部队员撤出恐怕怪兽会跑出来，相反先





攻击留在遗迹内的队员便无可幸免，队长为大为着急，只好采用能救多少便救多少的策略。

回说阿修拉方面，他跑到出口附近，遇上进来的队长，后者叫阿修拉快点撤退，又说明了接上来的行动。阿修拉对于队长要利用大型武器连走不及的队员一起消灭大声反对，表示自己无法见死不救。队长只好以自己阶级命令对方，可是阿修拉还是不肯，他无法忍受让同伴牺牲这种事发生，跟着说他会与怪兽作战到底，能争取多一刻时间救同伴也是好的。

单身力战大怪兽

这时封印怪兽兵器亦已追至，阿修拉于是单身应战，战斗前有说明解释首领身体分开不同的部份，攻破非主体部位是不能消灭对方，但是可获取较多的经验值，因此大家可以先攻击怪兽的两只手（みぎて/ひぎりて）。至于首领最厉害的攻击是“レーザーフレス”，可伤27HP左右，所以要小心补体力。而阿修拉可用特殊攻击“SHOOT WEAPON”(ショットウェポン)，能给对方过100HP伤害，在使用前可先选旁边一栏的“アクセラレイター”来提升命中率。

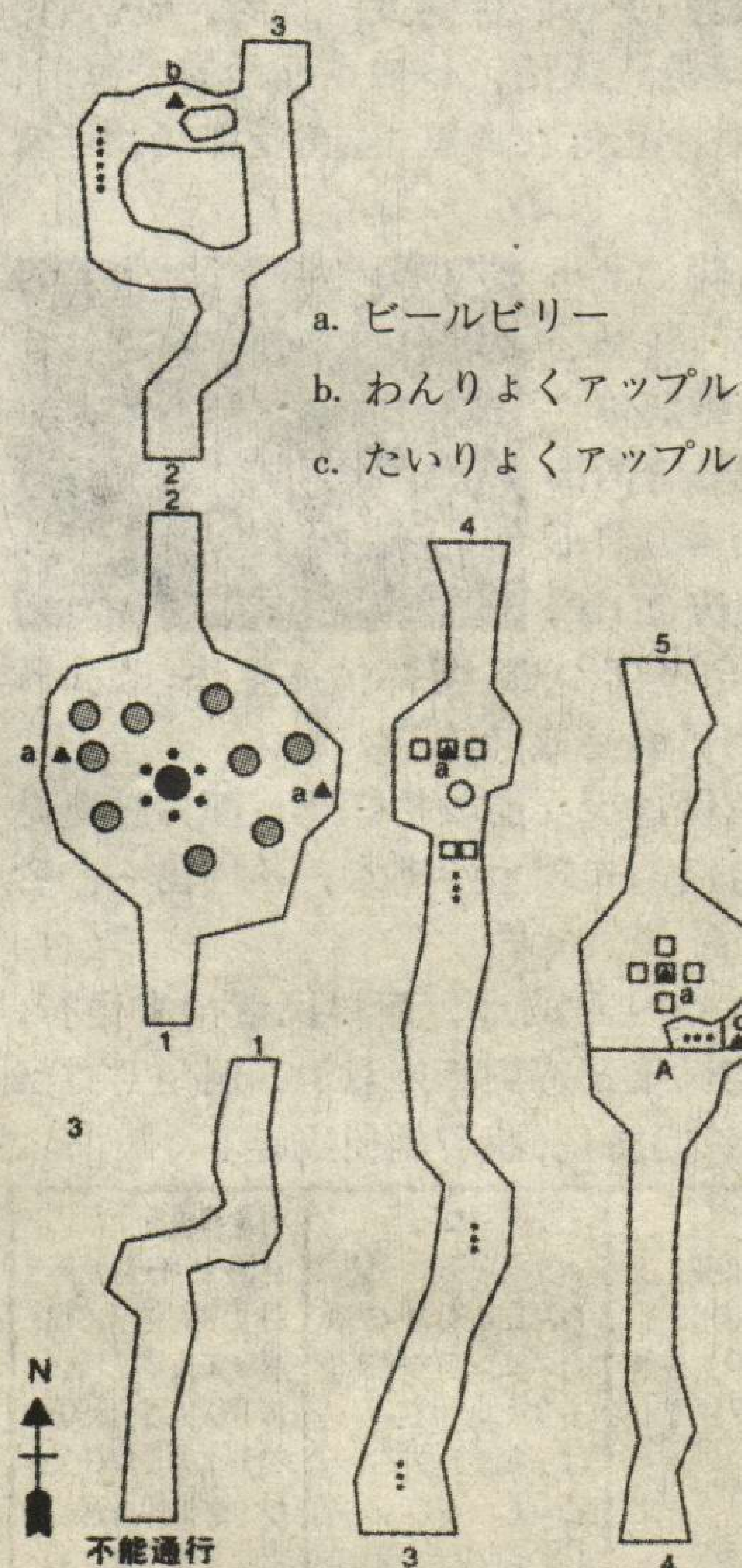


战胜后遗迹难逃爆炸命运，不过阿修拉等人终于逃过被活埋的命运，也赢得所有生还队员的欢呼。可是欢呼归欢呼，由于阿修拉无视上级命令，因此必须受到处罚，幸好队长明白阿修拉所做的事，因此只轻判他暂时停职，留在家中检讨其过失，阿修拉对队长的从轻发落给予道谢。而他首天成为士兵的日子也过去。

布兰德(BRAD)篇

逃亡者的故事

故事开始在5年前，在一个下着雨的晚上，一人在这个名为绿丘（GREEN HILL/グリーンヘル）的森林中走着，这时他感觉得有点异样，于是躲到一个山壁之下，原来他正被人追捕，对方还带着一些狼犬，其中一名追捕者说，以现在的天气，那逃亡者应该很疲累，必定走不远，要加紧搜捕。



逃亡者待追捕者远去后不禁松一口气，看着眼前的景况，竟令他想去以前的日子，原来他过去有一些与他有共同理想的同伴，在这个迷失的世界中奋斗，但是现在只剩下他独自一人。

另一方追踪者向队长报告追迹队于12－SW地点发现一个标记，队长瞄了一下说说那是史奈赫姆（スレイハイム）解放军的标记，然后更正那应是布兰德（BRAD/ブラッド）的标记，布兰德正是被追捕的人之名，跟着下令搜索队向发现标记的方向追捕那人。

与小狗结伴同行

回说布兰德，南面是敌人追捕的方向，因此不能前进，所以要沿北路走，这里遇到的敌人是狼，它们的行动比布兰德慢，不过后者要有LV.2才能一击即杀，狼有一招“狩りの时间”，能伤22HP，而“远犬え”则可召唤同伴，幸好成功率不高。

走到A点会发现一些木箱挡路，可以按○将举起投出，其中一些藏有草药。到b点有提升强度的道具。前进至b点是处悬崖，沿着靠东边跃下才能拾到c点宝箱的加体力道具。

布兰德走到C点会察觉到有异样，原来是一只小狗，这时远处听到人声，他们显然听见狗叫声，此时那只小狗循人声走去，布兰德则连忙躲到树后戒备，而小狗的行动令追捕者以为只是动物而未加理会。之后小狗走回来，更捡到一棵草药给布兰德，后者见小狗如此可人，便带着它一起。

d. キックブーツ
e. ポーションベリー
f. バレットチャージ

探听村落情报



一人一犬走到一处岔道，先向东面前进，在那里的尽头有一间屋，进内D点有供记录的石柱，深处d点获得重要道具“踢靴”(キックフーツー)，以后于特别地方按□便能踢破或踢动东西。走出屋外到E点可用刚学到的特殊技踢开木门，分别于e和f点得到不俗的道具。

前进至F点发现一座吊车，只要走到吊台踢一脚，吊车就会滑动，布兰德与小狗亦会自动跳上去，乘着吊车滑到对面地面。在这里会有新敌人出现，那是丧尸，有超过120HP。

在G点布兰德发现有士兵守着通路，于是先靠在一边看情况，只听到两士兵原来是从附近的锡波克（セボック）村征召而来，本身没有什么能耐，对于要防止凶恶犯感到很担忧，而布兰德从中知道原来附近有村落。

这时听到有怪物的叫声自远而近，那是近来专袭击村内家畜的凶手，可是两人却无胆量应战，这时布兰德忍不住冲出，决定为民除害。那只怪物是群体寄生兽，布兰德战斗前说就让他这个过去的“英雄”消灭此怪物。



大战群体寄生兽

群体寄生兽分为身体和头两个部分，身体最强招是“バライトバタリオン”，是放出很多小寄生兽攻击，能伤20HP，头部则用“咆哮炸裂”，会伤达37HP。至于布兰德可以使用“リボルハーキャノ

群体パラサイト獣
グレマルキン

ン”以飞弹攻击，这招能伤对方230HP，若配合“ロックオンプラス”可提升命中率，大约攻击其头部四次以后就可能取得胜利。



布兰德虽然战胜了，但也付出了代价，其身体上的伤并不轻，只能蹒跚地远去了，而两名征召兵因布兰德对他们有恩而未有拦阻。当布兰德离去后，追迹部队的队长赶到了，他已经看见布兰德的实际作战能力，他估计布兰德将会往村子中去，于是他决定就在那里的村庄捕捉他。

布兰德离开森林到了野外，发现不远处有个路牌，其上指出往东是大平原，而北之岬则是锡波克村，先往东南面的森林中央，在那里按□可以进行搜索，有光柱透出表示有发现，可找到提升反应的道具。在野外的敌人是象牙球，以现时的实力不难对付。

英雄多落难



往北面走可发现锡波克村，进内布兰德终于不支倒地，醒来时发现除了小狗外，还有一名女孩子，对方名叫美莉露（メリル），原来她见布兰德倒在村口，便搬他到村的马槽并且照顾他，她看见布兰德醒来便放下心。

跟着美莉露问小狗是否是布兰德的朋友，布兰德反问小狗不是此村的吗？美莉露说她从未见过，然后为小狗改名为拿殊（ラッシユ）。这时百列特表示他必须离开此村，但美莉露却制止他，然后说要拿食物给布兰德。

此时突然听到马槽外传来吵闹声，美莉露出外看见追迹部队长带着部下到来找布兰德，后者不一会便自动现身，一些士兵见识过对方的厉害，所以严阵以待，但是队长却胸有成竹，他问布兰德应该也不想自己连累此村无辜的人，百列特最后只好束手就擒。在布兰德被押走后，美莉露问队长前者到底是否坏人，因为她认为能与小狗做朋友的人应该不坏，而队长的答案更令她不解，队长说布兰德非但不是坏人，还是一位英雄，跟着他便自己大笑起来。



莉尔卡(RIRUKA)篇

冒失的少女魔法使

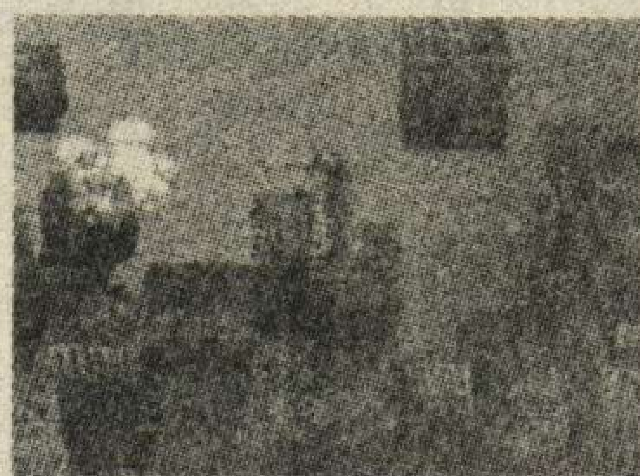


故事开始在远方尽头之佩雷斯云尼兹（パレスヴァレッジ）一间屋中，村长正与村民在举行会议，这时突然有一名少女出现在桌上，她还不知道自己来错地方，不断向各人道歉说自己来迟了，更解释自己还未熟习使用转送结晶（テレポートジェム）。到说完她才发现这里并非她想到的云尼里雅（ヴァレリア）的家。

这时村民问这少女到底是谁，后者原来名叫莉尔卡（リルカ），她终于知道自己失败了。接着莉尔卡会被招待到期中一户人家里去吃晚饭，她还说从未吃过如此美味的晚餐，喝了妇人给她的茶后终于定下神来，向主妇及她的儿子说出自己来到这里的原因。

莉尔卡的往事

原来莉尔卡是名魔法使，不过仍是在学习当中，未来到佩雷斯云尼兹之前，她接受姐姐给她在千年难题（ミレニアムパズル）的训练，可是莉尔卡表示自己做不到，之后哭起来。而她的姐姐就循循善诱的教导莉尔卡，说在她前面有一个能感受魔法的开关方块，要娜露卡集中精神用魔法来启动开启下方的大门，可是后者试了又试还是不成功，最后更赌气的向方块大喝，这样当然也不行。



莉尔卡的姐姐也无计可施，只好叫妹妹用另一个方法，原来此处有四个小的开关方块，同样地对魔法有所感应，当莉尔卡向它施以魔法就会亮起，莉尔卡也掉到地上，大门的封面尽头出现一个魔法传送点，接着姐姐说只要将余下的方块启动，大门就会开启，至于使用火魔法杖必须按□。



由于接下来的迷宫没有宝物，所以改为用图片解释（迷宫攻加请看后面的图片），至于这里的敌人共有三种，第一种是魔法书，会用各种魔法，要使用莉尔卡的火魔法（フレイム）。至于蟑螂敌人行动比莉尔卡快，要小心它有一招伤20HP以上，特别是莉尔卡本身体力和攻击低，取胜全靠魔法，对付蟑螂要用冰魔法（フリーズ）。还有一种水母敌人，其回避率高，用普通攻击一招就能收拾。



但是在莉尔卡打开大门后，却与姐姐失去了联系。回到现在，听完莉尔卡的往事后，男孩的父亲回来，只见他一脸忧愁，莉尔卡便问可否相告，看她能否帮助。对方告知本是和平的村落近日突然有怪物乘夜袭击，于是大家便集合起来商讨此事。

首尝胜利的滋味

莉尔卡听完便发下豪语说交给她办，男孩父亲见对方只是一名少女，当然不肯让她涉险，男孩连忙说莉尔卡可是一名魔法使，最后前者也没有反对。莉尔卡这时可以走出屋外，所有房屋与商店都大门紧闭，与村西南角落的人谈话，得知东北面有个鬼门，而谷仓正好在那里，也正是那怪物经常出没之处。

無限暴食怪獣
オリヴィエル

这时怪物也在谷仓出现，莉尔卡于是命村民先回家躲避，自己则前往谷仓应战，作战前要祈求姐姐能给她庇佑。此怪物是只无限暴食怪兽，它分为两部分，对于攻防皆弱的莉尔卡而言，差不多所有攻击都是必杀技。踢击伤21HP，而伤寒气伤28HP。至于对付他其实不难，身体怕冰魔法，而头就相反，害怕火魔法，小心补体力可轻易取胜。



莉尔卡战胜后，村民都惊讶这少女能收拾怪物，而男孩更是高兴到不得了，娜露卡对于自己的表现也感满意，还摆出一个胜利手势！

翌日妮露卡决定再用魔法前往目的地，而村民就出来送行，他们对于妮露卡只要一个便当做报酬感到不好意思，但是对方已很满足，更与男孩约定日后再一起游玩，跟着她便飞走了。

道具一览

道具名称	效果	道具名称	效果
ビールビリー	1人回复　500HP	ミンキャロット	力量棒提升1级
ポーションベリー	1人回复　2000HP	バレットチャージ	补满ARMS的弹药
リヴァイブフルーツ	1人不能战斗状态回复	わんりょくアップル	提升1人强度(STR)
フルリヴァイブ	1人不能战斗状态回复及补满HP	たいりょくアップル	提升1人体力(VIT)
アンチドーテ	解除毒和猛毒	まりょくアップル	提升1人魔力(SOR)
ウィッチメディシン	解除病气	はんのうアップル	提升1人反应(RES)
テレポードジェム	飞往到过的市镇	こいし	LV1射击专用道具
		1ギミルコイン	增加接关次数

操作说明

室内时

方向	角色移动	○调查/对话/冲刺
□	使用特技	△开启 MENU
×	回避战斗	L1/R1 地图回转

START 更换特技画面

室外时

□	搜寻系统

其他操作与室内时相同

MENU 画面

方向	光标移动	○	决定
△	物品说明	×	取消

战斗画面

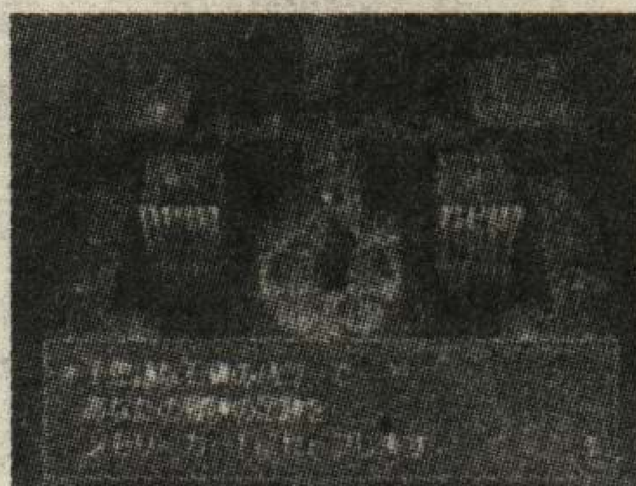
○	光标移动/行动选择		
□	决定	△	物品说明
×	取消	L1/R1	更换角色

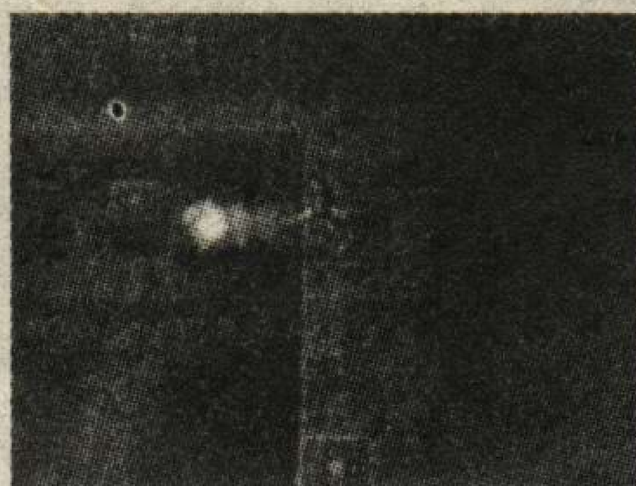
指令说明

アイテム(物品):
つかう(使用)
いれかえ(替换)
せいとん(整理):つかうアイテム(使用的道具)
イベントアイテム(重要的道具)
そうびアイテム(装备的道具)
そうび(装备):そうび(装备)
さいかょう(最强)
オート(自动):オートバトルあり(有自动战斗):
マニュアル(手动)
ノーマルアタック(一般攻击)
バランスバトル(平衡作战)
オートバトルあり(没有自动战斗)
フォーム(阵式):いれかえ(位置替换):
フォワード(前方)
バック(后方)
パーディいれかえ(同伴替换)
ステータス(状态)
システム(系统):コント
ローラわりあて(操作设定)
サウンド(音响):
ステレオ(立体声)
モノラル(单声)
コンパス(指南针):あり(有)
なし(没有)
モーションピュウ(动作视点):あり(有)
なし(没有)
バトルコマンド(作战指令):ニュートラル(中立)
こてい(固定)
カーソルいち(光标位置):
もどす(原本位置)
きおく(记忆)
がめんいち(画面位置)
スクリーンセーバー(画面保护):
なし(没有)
あり(有)
ウインドウデザイン(视窗设计)
アイコンデザイン(指令设计)
ロード(读取记录)

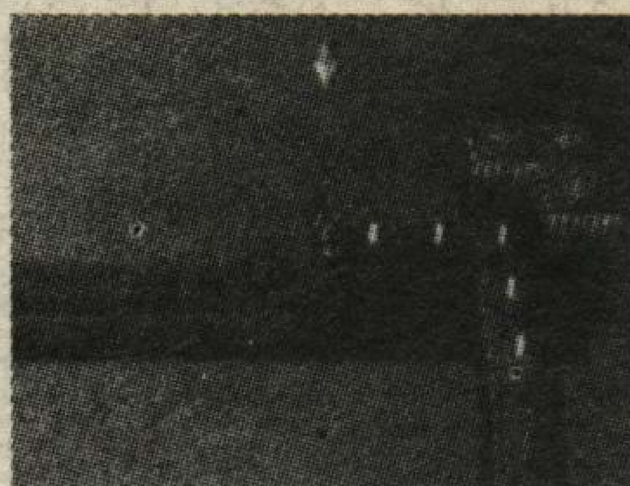
迷宫迷题图片式攻略




开始不久就有记录石柱。


传送到第二个版图，这里有三个方块，先站在图中位置才向方块用魔法。


在此处依东、西次序向方块用魔法就能前进。


然后有东、南、西三个传送点，东、南是互通，只是取结晶。


沿西面传送到下一个版图，在图中位置站着向方块用魔法升到较高处前进。

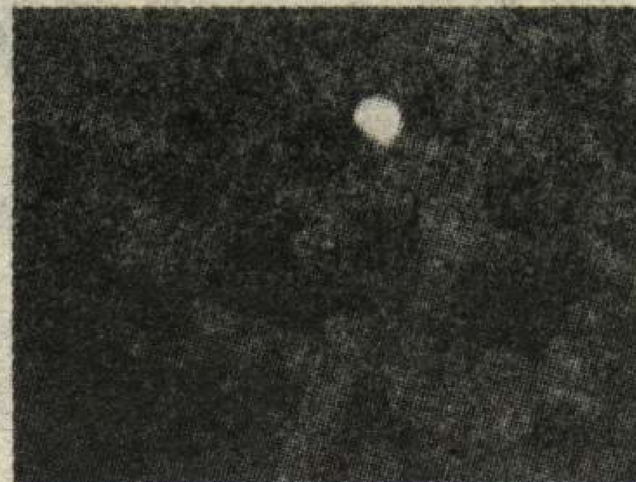

于下个图中有一个方块，先站在其前方使魔法，站位处会移动到隔边的路。


然后向同一方块施法使可移动地板回复原状。


跟着如图站在另一移动地板向方块施法就能前进。

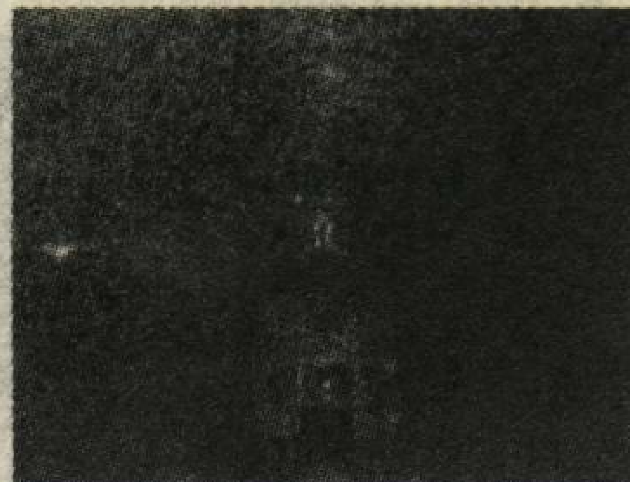

沿路前进，跃进图中地方向方块使魔法，挡路的墙就会沉下去让妮露卡前进。


于图中地点向方块用魔法，站立处会升到传送点返回到最初的版图。


以魔法射击高处的方块解除第二个开关，西面的传送点亦开启。


经传送点到另一版图，这里有两个方块，要一个个处理。


然后用魔法射西面那个，升起的地板就会变成一条桥，有左右两个传送点。


沿南面传送点前进，到图中地方跃到凹位。


站在图中位置向方块用魔法，站立处会升到上方继续前进。

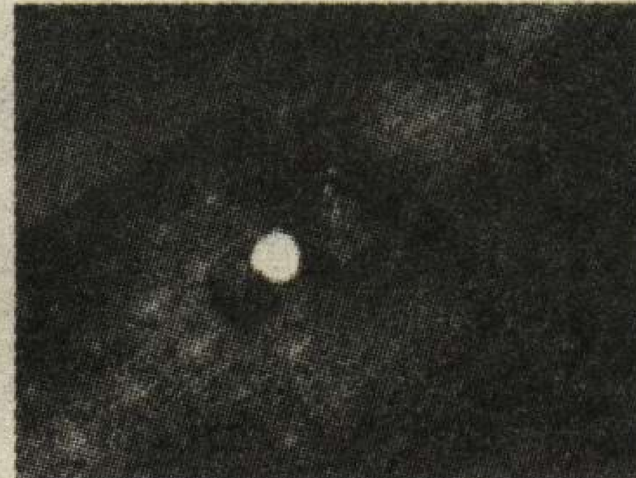

到附图位置向下跃，否则会绕回图 12 的地方。


在尽处用魔法射方块就能继续前进，并且回到最初版图解除第三个开关。


经东面传送到另一版图，中央有两方块，西边的会令附近四组地板升降。

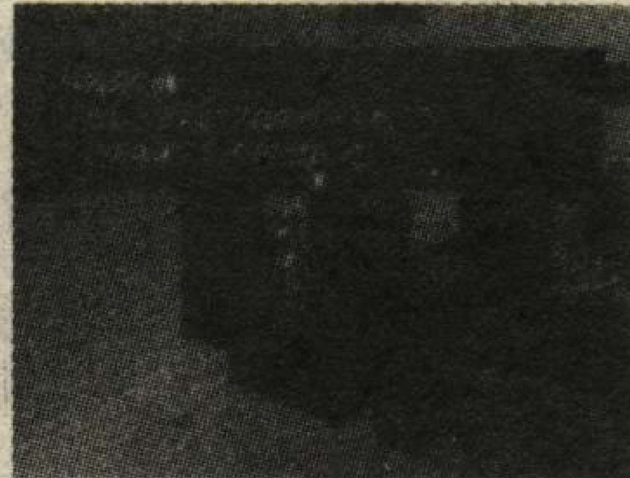

先站在四处地板之一向方块射魔法，就可升起前进至另一处。


在四个传送的版图都有结晶，其颜色柱都是一个提示。


看过提示后到东面图示位置射击另一方块升到较高处。


传送到一处有四色的地板平台，站上就会升起来。


如图示般改变柱的高低(站上后若不跳下柱会升至第三格)，失败要重来。

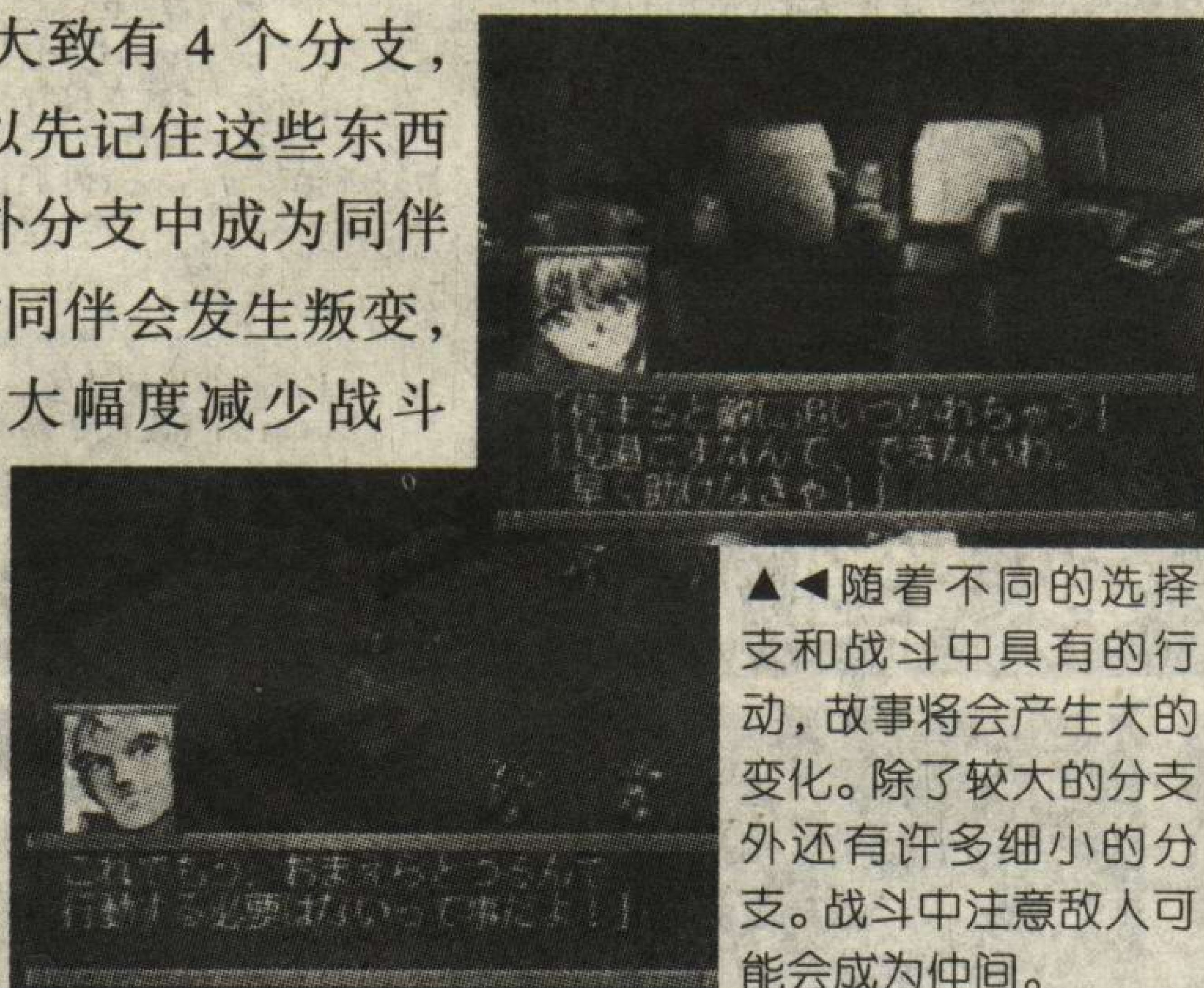

成功回到最初版图就可解开最后的开关方块，成功打开大门。

真机器人战线 完全流程攻略

机种:PS 类型:S·RPG 厂商:BANPRESTO 发售日:8月12日 上

从情节分支到道具表……故事前半段的完全解说

本游戏的前半剧情大致有4个分支,因为最后还有分支,可以先记住这些东西在游戏中慢慢寻找。另外分支中成为同伴的人物有很大不同,有时同伴会发生叛变,如果培养错了人物就会大幅度减少战斗力。所以机体的改造每次都要优先考虑主人公ムジカ所乘的机体,同伴机体的改造要三思而后行,而且经常会更换新的机体,要及时换乘。



▲◀随着不同的选择支和战斗中具有的行动,故事将会产生大的变化。除了较大的分支外还有许多细小的分支。战斗中注意敌人可能会成为仲间。

CHECK "真机器人战线"是什么?

本游戏中出场的是"机动战士高达(包括Z、ZZ、逆袭的夏亚、0083)"、"圣战士登拜因"、"重战机艾尔盖姆"、"战斗机甲萨风格尔"中的人物和机体。他们被异世界"沃尔斯"的居民所复制(COPY了本人并召还),于是参加了沃尔斯的战乱。

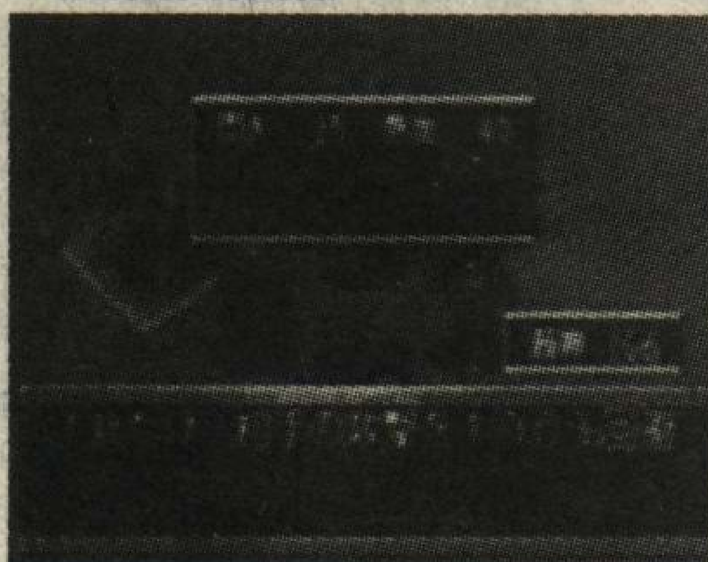


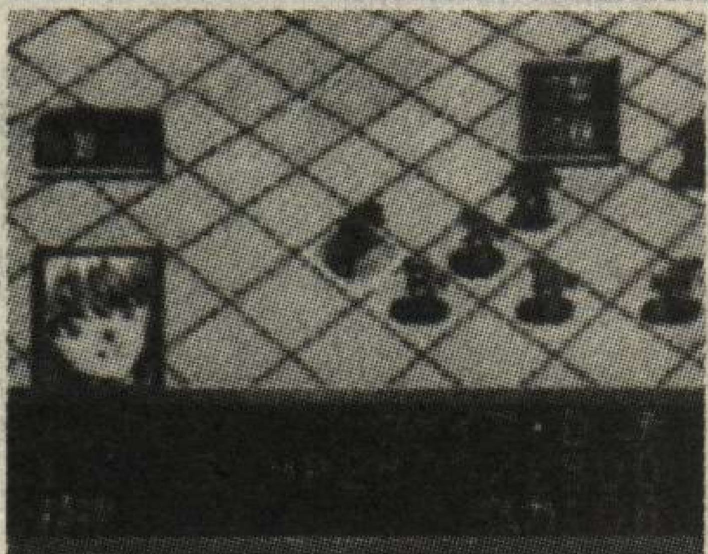
彻底贯彻游戏中的三个重点

游戏的基本进行于"超级机器人大战"系列几乎相同,但如不能掌握本游戏中的系统和特性,在途中就会被迫停止下来。下面介绍三个要注意的要点,无论新手还是老手都应先确认一下。



Point1 注意部队的行动系统





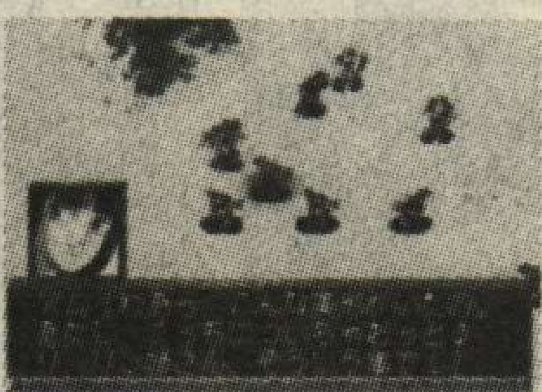
战斗中各部队一回合可进行的指令有精神、移动 攻击 待机4种(不同机体还追加了变形和回复指令)。精神指令如留有精神点就可多次使用。待机时给部队以方向的指示,可降低敌人的攻击命中率,可使盾等自动防御、发动。相反,我方攻击时,改变方向可使攻击的成功率变化,所以要时常处于敌人的侧面或背后。另外不同状况下与敌人相接时还可以说得其成为仲间,说得指令将会出现。

Point2 抓住拿经验值的机会

经验值可通过战斗和精神指令得到,如果战斗中精神点有富余,可集中或用铁壁等加强防守,尽量多的挣到经验值。



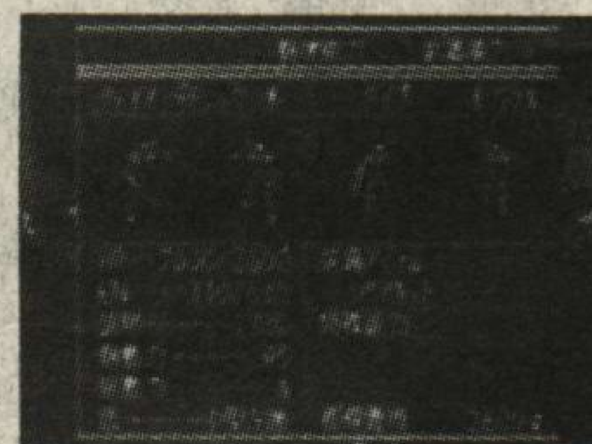
▲当向等级较高的仲间使用精神指令时,会得到大量的经验值。



▲无论说得的结果如何,都能得到一定的经验值。

Point3 了解5种机体的特性

游戏中的机体大致分为5种,オリジナル系之外的机体,只能由各自的世界的飞行员操纵(ウルス的人物可乘全部种类)。如何改造各种机体将影响游戏的难易度,记住下面介绍的5种机体特性,就可有效地进行改造了。



Ⅰ オリジナル系

可对应任何状况的万能型。但反之则没什么特点。整体上平衡较好,可不断对其进行改造,中距离武器为光束攻击,对ヘビーメタル战时应进行近战。

Ⅱ モビルスーツ系

EN值高,大多数装备了盾,武器以光束攻击系为主,对不怕光束攻击的ヘビーメタル将很辛苦。让有NT能力的飞行员乘上NT专用机后,可发挥无比的威力,改造以专用机为主。

Ⅲ ヘビーメタル系

大多机体具有特殊能力"EN回复"和"光束罩"。对MS战中很有利。有许多中距离武器,大多装备了MAP武器。但装甲薄,不善近战,应先主要改造装甲和机动性。

Ⅳ オーラバトラー系

高机动力和回避率,装备了可大幅减少物理攻击系的伤害力的オーラバリア,号称鬼神般强大。但装甲极薄,可能会被敌人一击打沉。如改造了机动力和回避率,可安排成为先锋部队。

Ⅴ ウォーカーマシン系

HP极高,可使为前线的盾牌,用半数改造费可得到特殊能力"安上ガク",应先必造作为主力的部队。但中距离全部为物理攻击,对オーラバトラー系将是苦战。

故事前半部分的剧情及分支条件大介绍

“真机器人战线”是在SRW系列中分支较多的一作。比如说剧情9“リターン”就会根据不同情况而发展成4个不同的分支。在每一个关卡中还有许多隐藏的道具出现，有的对于故事进程有着一定的影响，在下页中我们将公开全部的特殊条件道具。

▲在产生分支前，有复数的选项出现此时要慎重考虑。

在分支以前一定要进行记录!

在款游戏最低要4次通关才能见到所有的关卡。为了确保完全通关，在分支以前必须记录，尤其是剧情9、剧情11、剧情12、剧情26、剧情27这几关。

001 デュプリケーター
002 白银の追击者
分岐 → 选择“见舍てる” → 分岐 → 选择“调べない” / 选择“调べる”
选择“助ける”
003 金色の狐女
004 敌は同胞
005 圣战士VS圣战士 ← 020 敌は同胞
006 反乱分子
分岐 → 选择“ジョード基地” → 021 リカバリイ
选择“レプト基地”
007 ダィフェンス
008 ショウ・ザマ
分岐(注)1 → 022 地上界
009 リターン
010 クーデター(前编)
分岐 → 选择“父は许せない”
选择“父に会いたい”
011 クーダター(后编)
012 エスケイプ
分岐 → 作战に参加しない
作战に参加する
013 エンカウント
分岐 → 选择“父に协力”
选择“シャアに协力”
014 新たな战力
015 ダロス上空
016 天空への门
017 黑い诱惑
分岐 → 选择“やめる” → 023 シップジャック → 024 反转
选择“协力”
018 リトルレジスタンス
019 アイアンギアー

选择“父に协力”
025 新たな战力
026 レギ
027 青いライオン
分岐(注2) → 031 もののふ / 029 ラビニアの战士 → 030 热砂の都アドリア → 032 朽ちたる镜 → 033 つかの间の休息
028 おとり作战
分岐 → 选择“ガーラ” / 选择“ゴードン” / 选择“シーデン”

作战に参加しない
034 消されし血の复活
035 雾の部队
036 クエスト
分岐 → カミーユやられる
カミーユ脱离
037 ドッグファイト
038 风の卵巢
分岐(注3) → 条件クリア → 044 ダークネス
条件クリア
039 狂气
040 明かされた目的
041 分离
042 ラビニアの战士
043 热砂の都アドリア

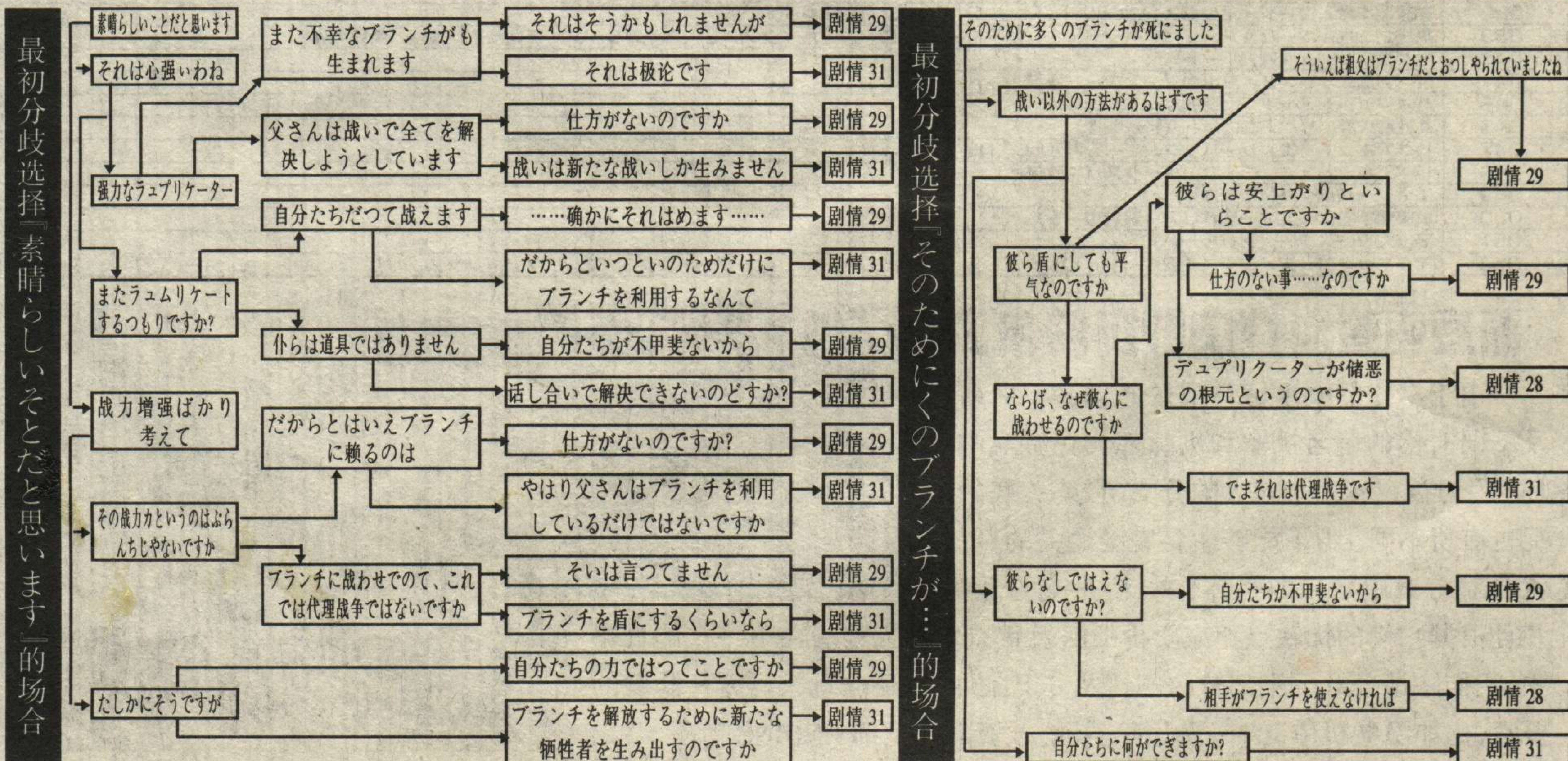
选择“父は许せない”
045 クーデター
046 ブラスト
047 命运の纲
048 脱走
049 脱离
050 赤と青と黑
051 友军
052 袭击

注1：在剧情008中，当ムジカ、ショウ、ガラリア三人邻接并且战斗时选择使用オーラソード，就会转向剧情022。

注2：这里的分支条件参照下表的剧情的027的情况。

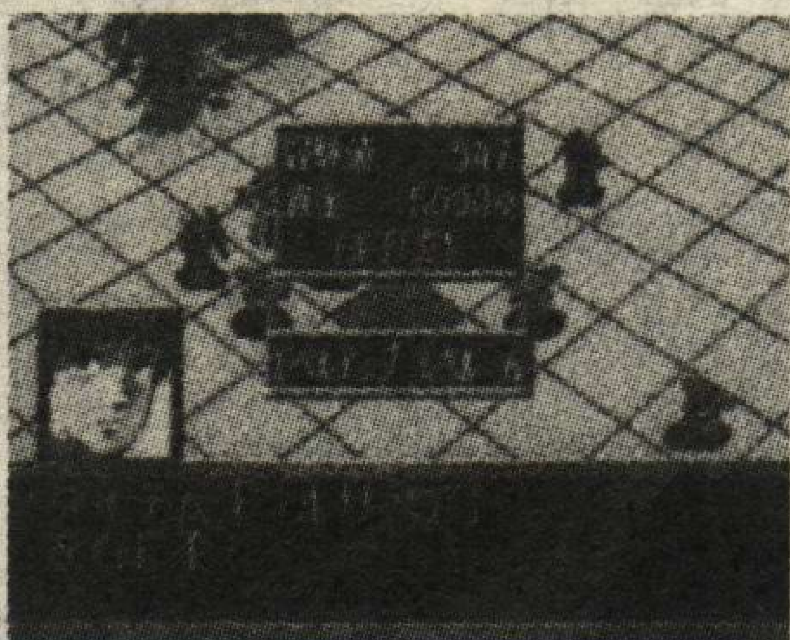
注3：当满足这一条件时就会转向剧情044。

剧情027“青いライオン”的会话分岐



剧情中能够入手的其它道具一举公开

当击倒敌人后会得到一些道具，而此类物品中又有肯定入手和满足条件后才能入手的两种道具。当满足特定条件而得到的道具，通常是一些非常贵重的器具，能够使机体得到不同程度的强化。但是，越是贵重的道具取得的条件也更为苛刻。在下面我们列举出了52个剧情中所能得到的全部道具，请玩家自行参看取得。



得到道具的条件

确实入手	选择路线	特殊条件
“确实入手”是指在完成一关的过关条件后，必然会入手的道具。游戏序盘以回复道具为中心，中盘以后就转为强化道具。	“选择路线”是根据上一关所选不同选择肢的情况而有所变化的道具。基本以回复类为主，装备上有助于战斗的持续进行。	“特殊条件”是根据玩家的行动（说得或选择支）以及故事的展开（一定天数经过或寝返敌人）而定，大部分都是非常强力的道具。

剧情	道具及入手条件
001	リアクティブアーマー、強化センサーリペアキット×3（確実に入手）
002	エナジーパック、フルリペア、リペアボックスor増加エネルギータンク（選択ルート）
003	増加エネルギータンク（選択ルート）
004	ビッグサイト、高機動スラスター（選択ルート）
005	フルリペア（特殊条件）、リペアキット（選択ルート）
006	リペアユニット、リペアキット（特殊条件）
007	エナジーパック（特殊条件）
008	増加ブースター（確実に入手）
009	ミラーコーティング、オールレンジスラスター（確実に入手）
011	エナジーパック（選択ルート）
012	Ｉフィールド発生器（選択ルート）
013	ハニカムアーマー、新型レーザー発振器、改良型バーニア（選択ルート）
014	ロングバレル（特殊条件）、高効率レンズ（選択ルート）
015	マグネットコーティング、フルリペア×2、リペアユニット×2（特殊条件）
016	大容量エネルギータンク、強化オーラマルス（選択ルート）、エナジーパック×2（特殊条件）
017	アクティブスラスター（選択ルート）
018	高出力エネルギーＣＡＰ（選択ルート）
019	ローダーボックス×3、生体センサー（選択ルート）
020	ビッグサイト、高機動スラスター（選択ルート）
021	リペアボックス×2（選択ルート）
024	ローダーボックス×2、ニューロセンサー（選択ルート）
025	ニューロセンサー、高出力ブースター（選択ルート）
026	奥義のプログラム（選択ルート）、リペアキット×3（特殊条件）
027	ライトアーマー、高出力エネルギーＣＡＰ（特殊条件）
028	エナジーパックorフルリペアorローダーボックス（選択ルート）、パイロット養成ギプス、大容量エネルギータンク、生体センサー、強化オーラマルス（特殊条件）
029	ハイブリッドアーマー（選択ルート）
030	大容量エネルギータンク（選択ルート）
031	ハイブリッドアーマー（選択ルート）、エナジーパック、大容量エネルギータンク、パイロット養成ギプス（特殊条件）
032	強化ジーンプラ、フルリペア×3（選択ルート）、エナジーパック（特殊条件）
033	新型粒子加速器、ローダーボックス×2、リペアボックス×2、エナジーパック×2（特殊条件）
034	ハニカムアーマー、パイロット養成ギプス（選択ルート）
035	改良型バーニア（選択ルート）
036	リペアボックス（選択ルート）、マグネットコーティング（特殊条件）
037	パイロット養成ギプス（特殊条件）
038	網膜照準機、ローダーボックス（選択ルート）、リペアボックス（特殊条件）
039	高出力エネルギーＣＡＰ、リペアキット×2（選択ルート）、ローダーボックス×2、高効率レンズ、新型粒子加速器（特殊条件）
040	サイコフレーム（選択ルート）
041	リペアユニット×2、高出力ブースター（選択ルート）
042	ハイブリッドアーマー（選択ルート）
046	高性能火薬、リペアユニット（特殊条件）
047	リペアキット、エナジーパック、ビーム攪乱膜（選択ルート）
048	リペアキット×4、ローダーボックス（特殊条件）
049	エナジーパック（特殊条件）
050	網膜照準機or人工オーラバリア（選択ルート）
051	高出力ブースター（選択ルート）
052	マグネットコーティング（選択ルート）、ロングバレル、ハニカムアーマー、ローダーボックス×2、リペアボックス、リペアユニット、強化オーラマルス（特殊条件）

特殊条件道具入手!

满足特殊条件会得到异常贵重的强化道具，我们举例说明。



▲剧情 015 超过 5 天就会强制终了，在这期间集中攻击 Z 高达。

◀剧情 052 第 7 天部分敌人会加入我方，在 7 天以内击倒拉拉克与奥乔。

彻底考查游戏中登场的机体

由于本作的故事情节都是原创，不同系统及不同时代的著名机体和机师都会在游戏中登场。因为存在着四个较大的分支，最终关底的情况也有所不同。为了能够达到完全通关的目的，就要对游戏中出现的机体作一较完整的理解，并且根据它们的优缺点相应安排战略及重点培养人物。在下一次的攻略中，我们除了公开下半部分的剧情及分支条件外，还向玩家透露些隐藏的要素，比如隐藏机体“R1”、强化武器、密藏资料及全部 ENDING 等等。



前半部分登场所有机师精神数据一览

这里给出的是前半部分登场的所有机师的精神指令，以指令第一个字作为缩写，是战斗中必不可缺的辅助手段。

表的观看方法

角色的名称	
精神指令修得所需的等级	
精神指令的缩写	

アポリー	1	5	10	20	25	35
	努	激	集	铁	幸	补

角色						
アム	1	6	10	12	19	30
	诱	爱	闪	信	幸	热
アムロ	1	4	7	11	16	20
	闪	热	集	加	手	觉
アレン	1	4	7	14	21	32
	铁	闪	手	气	幸	根
エマ	1	3	7	15	23	33
	闪	激	信	集	努	热
エルチ	1	5	9	17	24	32
	幸	闪	补	根	热	加
エロ	1	9	12	21	30	40
	热	闪	努	ど	气	信
オルテガ	1	5	7	15	23	37
	必	信	铁	加	激	补
オケビー	1	5	14	17	20	25
	闪	隐	补	铁	激	手
カイ	1	4	10	14	20	30
	铁	必	幸	脱	努	隐
ガイア	1	4	5	13	21	35
	铁	集	闪	加	搅	激
カクリコン	1	5	8	13	21	38
	铁	气	必	热	手	集
カツ	1	4	9	21	25	40
	根	必	补	热	隐	信
ガデム	1	3	10	20	30	40
	舍	补	脱	加	根	幸
カミーユ	1	4	5	15	21	22
	热	根	集	加	舍	觉
ガラミティ	1	3	4	13	21	35
	铁	集	闪	加	搅	激
ガラリア	1	3	10	16	24	32
	根	加	闪	热	气	努
キャオ	1	2	11	14	18	33
	搅	补	集	努	热	友
ギャブレイ	1	2	4	12	28	37
	热	根	诱	集	ど	闪
ギャブレー	1	2	4	13	17	22
	热	根	闪	集	气	诱
グレタ	1	4	10	17	26	38
	诱	根	气	热	激	集
グロッキー	1	5	12	20	29	40
	幸	铁	脱	气	根	隐
ゲバラ	1	4	10	16	31	40
	隐	信	霍	补	热	根
ジェリド	1	4	6	14	20	33
	气	热	加	闪	铁	必
ジェリル	1	5	8	15	22	32
	热	必	气	根	努	加
シャア	1	3	6	10	14	21
	神	热	闪	集	根	觉
ショウ	1	5	9	12	23	26
	加	热	集	气	觉	舍
ジョージ	1	5	10	12	16	20
	诱	爱	必	舍	信	补
ジロン	1	2	5	12	20	27
	热	ど	气	必	铁	努
セイラ	1	3	9	12	18	31
	信	闪	必	激	努	补
ゼット	1	5	10	20	29	35
	补	铁	幸	激	努	隐
ダー	1	4	5	13	22	36
	友	脱	必	加	铁	幸
ダイク	1	5	6	10	20	37
	铁	根	信	幸	手	隐
ダバ	1	4	8	15	18	21
	加	闪	热	集	手	友
チャム	5	10	15	20	25	30
	脱	闪	幸	搅	再	复
チル	1	12	21	22	23	24
	ど	隐	热	气	集	补
ディドー	1	8	12	22	31	38
	舍	激	必	努	铁	根
ティンプ	1	2	5	15	22	30
	ど	加	必	热	闪	隐
トカマク	1	8	17	25	33	42
	自	隐	铁	脱	手	努
トロン	1	2	6	11	18	25
	神	闪	搅	集	手	舍
ニー	1	2	8	17	26	35
	热	根	集	必	信	激
ニェット	1	5	6	15	23	37
	必	信	铁	加	激	补
ハッシャ	1	3	7	16	30	40
	手	幸	铁	隐	脱	搅
ハモン	1	8	15	19	31	40
	诱	舍	补	爱	幸	搅
ハヤト	1	5	9	15	29	38
	气	铁	根	必	友	补
ビリン	1	3	11	20	25	36
	热	努	集	必	气	友
ファ	1	7	9	14	20	33
	爱	集	信	闪	幸	激
ファットマン	1	2	18	25	31	40
	神	隐	铁	闪	复	爱
フェト	1	6	9	16	23	33
	铁	脱	集	努	气	自
フォウ	1	3	7	15	20	30
	搅	闪	集	信	觉	爱
ブルメ	1	6	7	16	27	35
	气	热	根	搅	手	幸
ホーラ	1	2	8	14	25	38
	爱	隐	热	必	根	激
マーベル	1	6	10	18	22	30
	集	爱	努	激	热	觉
マウアー	1	2	3	7	15	40
	补	信	幸	激	舍	再
マチルダ	1	2	3	7	15	140
	补	信	幸	激	舍	再
マッシュ	1	5	7	14	22	35
	脱	必	友	加	铁	幸
マリア	1	2	9	18	21	42
	复	手	爱	集	努	补
ライラ	1	7	11	18	21	38
	闪	铁	加	气	手	激
ラグ	1	2	11	19	25	34
	根	热	闪	努	激	诱
ラル	1	3	8	12	13	27
	集	加	气	必	自	舍
ラルフ	1	6	12	14	19	21
	神	集	热	闪	舍	觉
リムル	1	7	14	23	32	41
	隐	爱	激	搅	觉	舍
リュウ	1	4	8	14	25	35
	ど	努	信	激	友	舍
リリス	1	12	18	22	25	30
	幸	信	激	隐	爱	再
レギ	1	6	10	19	23	29
	热	必	补	觉	铁	搅
レッシィ	1	5	9	17	22	30
	热	努	闪	集	激	爱
ロベルト	1	6	11	22	27	35
	热	必	气	搅	友	手
ワイズ	1	8	12	18	24	28
	铁	集	努	爱	搅	自
ワザソ	1	2	9	15	24	32
	激	手	铁	集	努	隐



金田一少年事件薄3

～青龙传说杀人事件

机种：PS **厂商**：讲谈社 **类型**：AVG **媒体**：CD－ROM×2

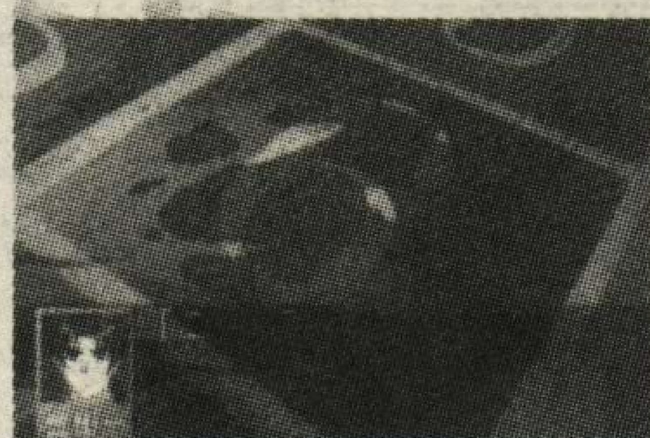
时间是在10点零2分，突然从相原口中传来南川泰三在游戏室被杀害的消息。金田一和剑持警部马上赶到案发现场。在游戏室中看见南川泰三已死于血泊之中，而在场的有野口一家和站在死者附近的美雪。各人也显得非常震惊，野口京子更抱着野口隆一郎不停地震动。金田一向美雪查问情况后，剑持大叔上前检查南川泰三的尸体，发觉南川只是刚死去了不久而已。而死因是当南川进入这游戏室时被犯人下毒手的。





之后，金田一得到剑持大叔的同意后便开始调查游戏室内的环境。调查游戏室各处时发现南川的右手位置用血写了一个“プ”字，似乎他在临死之前有一点东西想说，但暂时还未清楚他的意思。再一次在那台上调查，发现其中6号数字的位置亦有血迹，剑持想及到底是偶然还是犯人故意留下的呢！之后在四周围查案后发现这房间设置了不少摄影机，金田一想到或许犯人的行动已被录影了。剑持大叔亦同意金田一的说法，相信只要翻查过去的录影带便会多少得到一些提示。





经过调查后，剑持大叔认为需要把尸体移走，所以向在场各人提出要求协力。市川雅雄表示完全不会帮助的，而真田孝一却自愿出手协助。他们利用一张长椅将南川的尸体运走。金田一这时似是有所发现，美雪上前问他有什么事的时候，金田一发觉到有一种奇怪的气味，但始终不明这气味的来源，而美雪觉得这是蜡的味道。



时间分析

画面转到剑持大叔那边，各人正为着接连两宗杀人事件而烦恼着。城山却在担心将来酒店会因这次事件而受到的影响。金田一随后亦都来到，并且对星山博说在多个场所也发现设置了监视摄录机，星山回答说由于酒店还未正式开幕，所以只有一部份的摄录机是开动的，而所指的一部份是出入口的那部和在游戏室内的一部。剑持大叔认为这样太好了，只要将那段录影带播放的话便应该看到杀死南川泰三的凶手了。

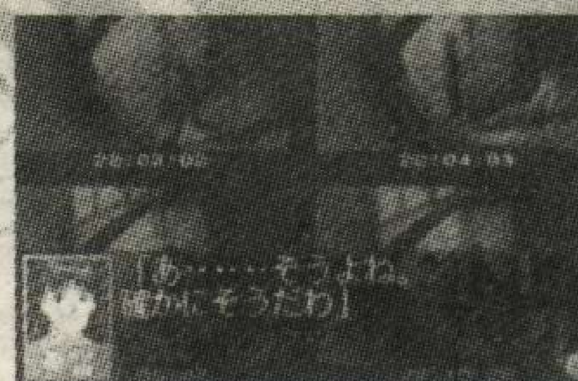




一切准备好后便开始播放那两段监视摄录机所拍摄到的映像。首先播出的是在游戏室的片段，之后的是在出入口所拍摄到的片段。看过两段片后，金田一发现了一些奇怪的事，首先是在片段中完全没有犯人和被害者南川进入游戏室的映像，但他们确实是进入了那房中。为何没有拍摄到他们进入游戏室的过程呢？



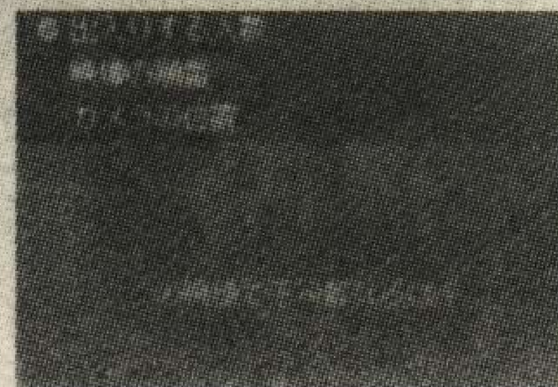
金田一之后便向星山查问摄影机所用的录影带长度是多少？星山的回答是6小时。金田一跟着问及游戏室的摄影机启动时间，星山回答是从上午7时开始的。而出入口的摄影机的启动时间是上午10时，换言之是迟了3小时。金田一接着说，这样的话出入口的摄影机第二次启动的时间便是下午4时了。



星山这时听后却完全不明金田一心中所想的是什么。金田一解释说，当第一盒录影带完成后，便会回到带头重新再开始。星山讲出录影带是由电脑所控制的，在4时、10时、16时会根据程式自动回带，而当录影带回到带头位置时便会自动再开。金田一想到如果事实是这样的话，那么从下午的4时至6时的时间中机器便处于回带的状态了，之后金田一向星山查问回带所需的时间，而答案是两分钟左右。

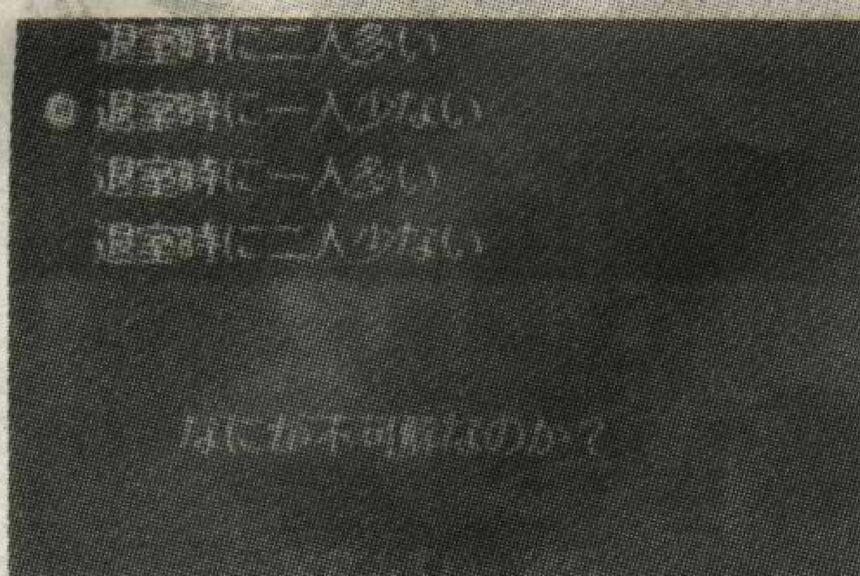






推理

剑持大叔这时忍不住问金田一正在想着什么，而金田一的结论是出入口的监视摄影机在下午10时刚开始了回带的程序。但剑持大叔始终未明他在说什么。金田一这时大声地叫着，好像是想通了什么似的。之后说出犯人们进入游戏室的时间应该是10时零1分至零2分之间，监视摄影机当时正处于回带状态，所以没有播映出来。一切都并不是偶然。犯人是特意配合这个时间来行动，使得摄影机不能拍到谁人是真正的凶手，就是趁这个时候来将南川杀死。但是如果杀人的时间用多了又会怎样呢？回带时间1分30秒至2分其间若是杀不了南川，摄影机便有机会拍到犯人的样貌。正因为这样，犯人在事前便把液体的蜡喷在摄影机的镜头上，这样即使不能在回带时间内完成行动，在逃走时也不会被摄录机所拍。





美雪说着在走廊时没有看见任何人经过。金田一也觉得奇怪，在那录影带的映像中，似乎还有一些关键所在。就是这个原因，金田一要求星山再一次播放那些录影片段。首先播放的是10时03分02秒的映像，这片段中可看到一个人从房里走了出来，而这个人是谁呢？答案是“相原总子”。跟着的映像是10时04分03的，大约1分钟后，3名人物进入了这房间，而这三人是谁。答案是“我们”。之后是10时05分07的影像，再1分钟后有4个人进入，这4人是谁。答案是“随后来的人”。

星山留意到在这5分钟之内没有其他人出入过。最后的是10时10分26全部人离开游戏室时的映像。这个映像中可疑的地方是什么，答案是“出入的人数”。在这片段中所出的人数是11人，人数有什么问题？答案是“离开游戏室时多了一人”。

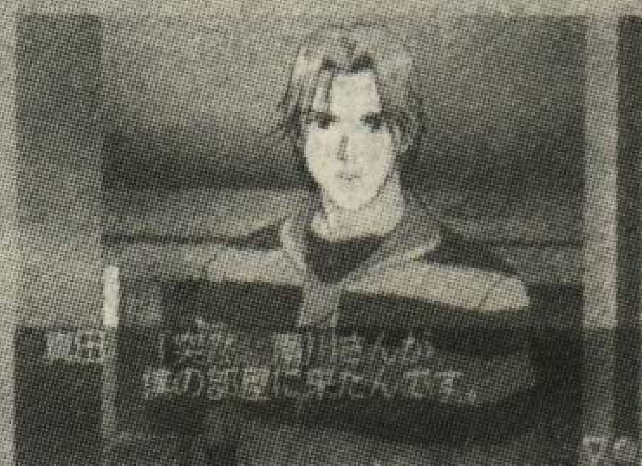


多了一个

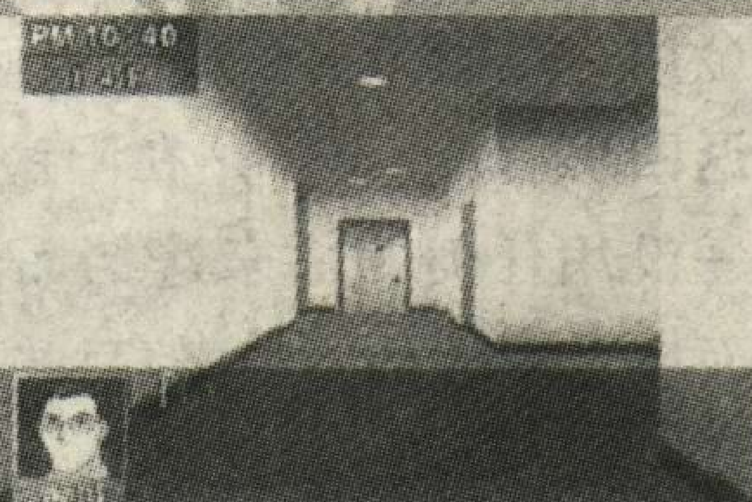
发觉人数有问题后，金田一要求星山再一次将灵影带播放一次。现在开始计算简单的加数，从最初的片段中首先出现的是金田一、大叔和相原等三人，跟着有4名人物进入，再加上之前已在游戏室的美雪等3人，这样最后在房中的人数应该是10人。但是在片段中却变成11人，而多出来人物是谁？答案是“犯人”。剑持对于犯人在事件后的去向产生了疑问，到底犯人在事件发生后去了哪里。答案是“游戏场中”。



不过美雪向着游戏场前去时却没有遇见过任何人，这亦代表了犯人非常成功地进行他的计划，但有一样事件是犯人预计之外发生的，那事件亦都是美雪经过走廊向游戏室前去，犯人当时应该是躲藏在游戏室的某一个地方。剑持随即追问到底犯人是在何时离开游戏场的呢？答案是“和大家一同离开的”。



究竟犯人是谁，剑持有点责备自己当时只留意着尸体而没有察觉到凶手。美雪认为只要向那些后来才到达的客人查问便可得到明白了。而金田一却认为当时的各人由于都抱着兴奋的心情，所以应该没有注意到身旁的是谁。剑持觉得虽然了解事件的经过，但始终不能确定出犯人是哪一个人。金田一却认为事件是有一定的关系存在着，因他记得离开游戏场有谁在现场，只需调查最后来的4人再加上另外一个便可以了。这5人是，答案是“真田孝一、市川政雄、森山雅子、野口隆司、北川玛莉”。



追查

剑持大叔提议先从动机来追查，这时星山似是想到一件事，他会看到南川和真田秘密地谈话。当时星山正巡经15层的展望餐厅，步出走廊时，自己也没留意到原来警备灯已经炸了，可能是由于不想对方知到他的存在而作出一种本能反应，南川和真田两人的谈话内容，大约是讲南川从田中博道那里听到一些关于北条理惠的事，所以才约真田出来倾谈，至于真正的目的就不知到了。剑持听了他们的说话后也觉得有点怪，所以便决定首先从真田孝一开始调查。

来到真田的房门前，真田亦很愿意说出那日在展望餐厅所发生的事。那日是9时20分左右，南川突然来到我的房间，并说着一些有关北条理惠和田中的事情，但似乎亦没有什么特别的话提过，反而真田觉得1409室的市村雅雄有一点可疑。听说在很久之前，南川的先祖的土地夺去，而经过这番说话后，真田在有意无意之间令市川成为另一个疑犯。之后，各人来到14层



进行调查，在走廊上遇见了市川雅雄，他正打算去喝酒，而雅子也与他亦在一起，一轮交谈后剑持说出真正目的，希望市川协助调查这次的杀人事件，但最后也没有得到回答。

再来到1408室，这里是野口隆司的房间，剑持表明到来的原因是找野口的妻子，但刚好他的太太有事要办所以也不能出来接受剑持的调查。剑持只好转移目标到野口本人身上，她讲出当时的情况，由于担心太太所以跟随太太之后来到游戏室，途中更听到她的叫声所以便立即加快赶至。与他们谈话过后，似乎未有实质的成效。来到1407室的条原的房间前，问及他在10时的前后所做过的事，条原回答只是在自己的房内睡觉，仍然是得不以任何新的资料。

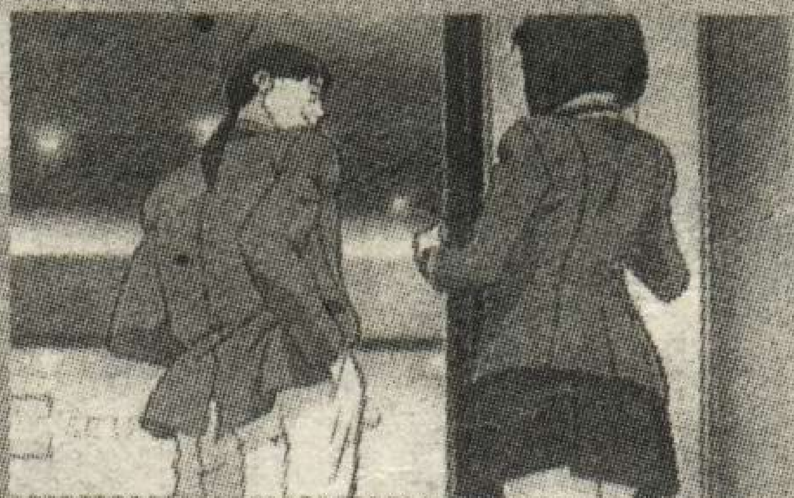


四处调查过后，在13层的走廊上碰见北川玛莉，说她不久便离去了，而各人亦留意到她的表情较为奇怪。在1308室找村井敏行相谈，他原来根本不知道南川被杀一事，当时他也是在睡觉中，所以什么也不知道。在1307室找相原总子，想让她说一些事件发生时有关的资料。

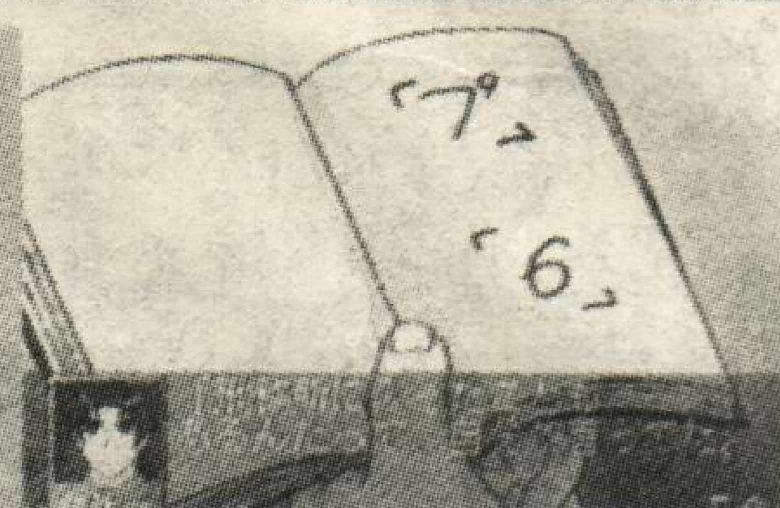
她说当时刚离开酒吧，在走廊上遇见美雪和野口太太，被她们邀请而一同前去游戏室，之后听到美雪的大叫，看见这情况她便去找剑持警部他们了。剑持大叔说她可算是案件的第一目击者，跟着向相原查问当时有没有留意到其他的人出现，而相原的答案是除了客人以外没有其他不认识的人出现过。

破案决心

金田一原意想将案件从新整理一次，但剑持大叔不想金田一过于担忧这案而影响身体，因此放弃了他的提议。返回房后，金田一站在阳台上，而天空正下着的大雨，金田一没用任何物件来遮挡而迎面接受雨点的冲击，他目的只是把头脑冷静下来。即使美雪不断地叫嚷着他，他依然没有理会，脑中只想着第一案件和第二案件的关连地方。金田一其实早已估以到这两宗案件的关联就是这个龙崎地方的秘密财宝。金田一这时下定了决心要将这件困难的案件侦破，以他爷爷之名发誓。



金田一返回房后，美雪非常关心他的身体状况，但金田一这时脑中不断闪动着数个案中关键场面。回复清醒后，金田一看见美雪正在发脾气，但他完全不知道是因他而令美雪如此愤怒的。金田一继续他的案件研究，首先从南川留下的两个数字开始思考，当提及剑持大叔时，金田一似乎有所发现，数字6的意思是什么?答案是“隐语”。这是一种警方经常使用的隐语，南种是一个人生经验很丰富的人，这数字可能是隐藏了一些指出犯人是谁的隐语。但美雪始终不明为何这个数字6会有这么大的重要性，金田一便尝试使用剑持大叔的隐语字典查证。经过查证后，发现数字6是代表“落语”。南川是一名非常喜欢落语的人。而在落语中数字6是代表着……换言之，真正的犯人是，答案是“真田孝一”。但美雪似乎还未相信真田就是凶手。



第三杀人事件

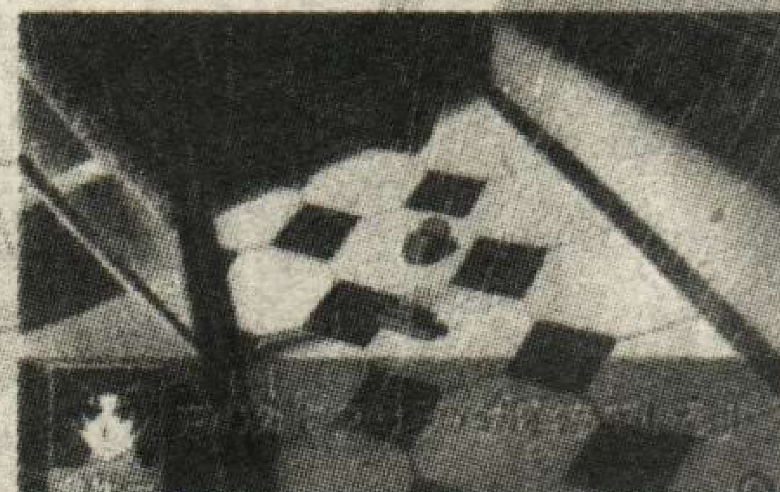
金田一再以龙崎的财宝作观点尝试推理，得出的结果是二人被相同的焦点连紧着，而他所指的两人就是真田孝一和北条理惠，金田一估计二人是分别行事的。这时金田一希望美雪代为办理一事，因他认为最了解这二人的关系应该是相原总子，本来有很多事情想问她，但现在已是夜深了，所以希望美雪和他一起前去找她，但在前去找她之前预先要打电话去通知她。金田一打电话到相原的房间时却没有人接听，莫非对方已经睡觉了。



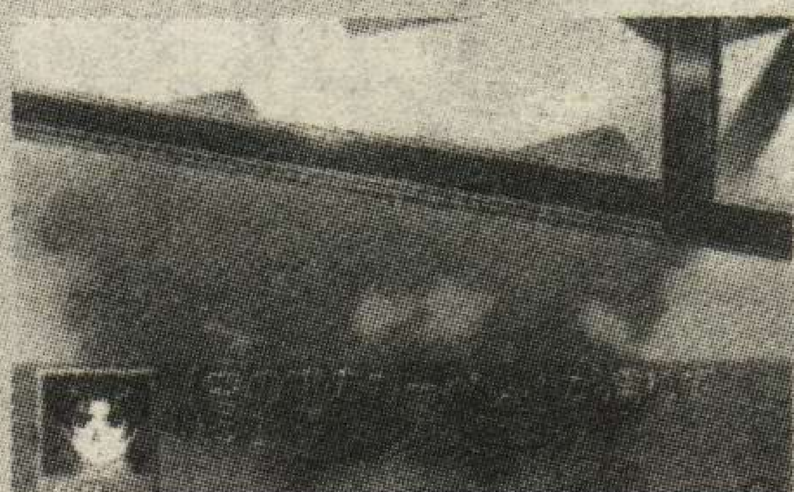
金田一因觉得有点奇怪，所以带同剑持警部一起前去相原的房间，经过多次拍门也没有任何反应，各人正想相原是否真的睡着了，在场的星山便拿出后备钥匙将房门打开。进入房内发现四处也不见相原的踪影，剑持大叔听到一点声音，美雪听出这是沐浴的声音，所以相原应该是在浴室中。星山提意美雪进入浴室查看，但美雪进入浴室后不久便传出她的惊叫声，原来相原已死于注满水的浴缸中，而水亦已染成血红色了。

自杀事件

剑持大叔上前检查相原的尸体，发现她的手腕有被刀开的伤口，地上亦发现了一把剃刀，星山立即估计她是自杀的，剑持则说事情还未确定。金田一只有沉默地看着相原的尸体。随后金田一开始调查相原的房间，首先发觉窗是打开着的，在露台发现了一对拖鞋散落在地上，而在窗下的地毯上亦都有湿鞋印的痕迹。在相原的旅行袋中只有一些普通的物品，在房中的各个地方也没有任何发现。



金田一向剑持大叔说出这次并非一般的自杀事件，而是一宗谋杀。各人对于金田一的说法也抱有疑惑，金田一开始分析给各人听，首先第一样是放置在旧衣位置的那衣服，答案是“新品同样”。而今日穿着的衣服是，答案是“找不到(见つからない)”。就这





点已令人觉得很奇怪，不只是这样，房间的气氛也很不同。房间的状况如何？答案是"窗帘有打开过的痕迹（窗を开けた形迹がある）"。因地毯有水迹，所以估计窗是开了最少1、2分钟左右才有这种痕迹。更加上阳台的情况，答案是"拖鞋(スリィスパ)"。因在阳台发现了室内用的拖鞋，而为何会在那处，答案是"总子穿着拖鞋出过阳台一次（フサ、ハ一度ベランダに出ていた）"。而相原为何要出一次阳台，以现在这一种天气之下还去阳台的原因始终未明。以她曾去过阳台来估计，她的衣服情况会是怎样，答案是"湿了(湿るている)"。但那些湿了的衣服到底在何处，答案是"找不到(见つからない)"。

相原在临死前到底与什么人在一起呢？为何要将她杀死？最先令金田一产生疑点的是在这些旧衣服中，而且放置好的衣服全是新的，相原更是没有穿过这些衣服。原因可能是衣服上染了血迹，金田一这时要求剑持大叔再一次检验相原的尸体，剑持再一次检查后发现她的头顶有被重击的致命伤。

真正犯人

但是假设这闪是谋杀的话，从开始至现在所发生的事来推敲，杀害现场是在何处，答案是"阳台(ベランダ)"。杀害方法，答案是"钝器伤"。相原身体上那一处受了致命伤，答案是"头顶部"。那凶器是什么，答案是"青龙之像"。推测相原和凶手的关系，答案是"亲密"。犯人的特征是，答案是"身才高(背が高い)"。这样的话犯人，答案是"真田孝一"。

金田一估计这个阳台就是杀人现场，因为在这里被杀所以全身也湿透了，而犯人是不想被人知道曾进入这房间内，一个和相原关系亲切，而又可以自由进出这房间的人，犯人能够攻击相原的头顶位置，所以身高应该比她高，另外和相原有亲密关系的人，那么应该有一人，那人应该是和相原认识了一段日子了……

听了这么多，美雪也已想到了一个人。金田一肯定地说真正的犯人就是真田孝一！剑持大叔和星山这时还不明白金田一他们在说什么。金田一说出真田孝一就是杀害相原的真正凶手，估计在真田孝一的家便可找回湿透了的衣服。这时剑持大叔便决定立刻去捉拿这名杀人凶手，剑持大叔急忙地去找杀人凶手真田，美雪这时再提出南川所留下的另一个谜点"プ"，而美雪想到可能是和风吕有关。暂时不理这个谜点，先去将凶手捉



拿较为重要。

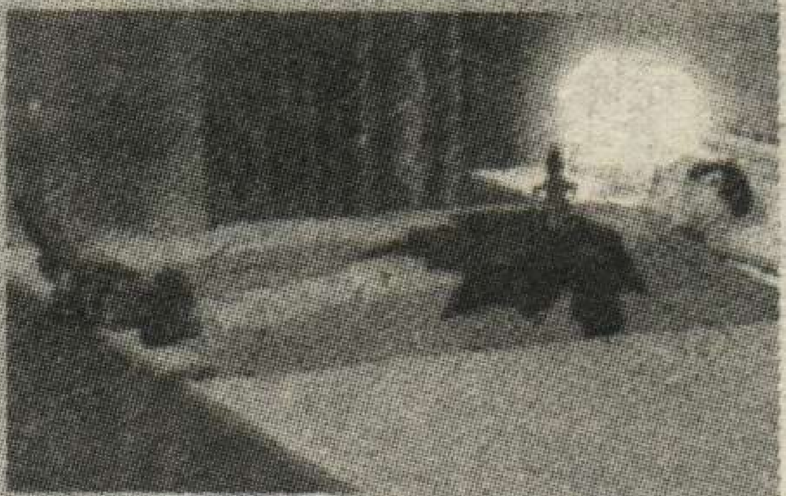
之后城山走来告知金田一发现了真田孝一的遗书在接待处内，城山更说不只是这样，而且收信人更写着金田一之名。金田一便打开那封信来看，内容是说当金田一看见这封信时，恐怕已知道他就是连续杀人事件的真正犯人，就如金田一的推理一般，他杀死了田中博道。美雪想：真的不能相信那样温柔的人会是杀人凶手。事实和金田一所想一样，今次的一连串杀人事件是与龙崎这里的财宝有关。田中是一个不能够原谅的人，他为了得到财宝，而终于解开了北条家的古老传说，以金田一这样聪明的人应该想到，北条理惠就是北条家的子孙，但是理惠是什么也不知道，最后田中把关于财宝的资料存入磁碟中，而真田绝对不容许这地方的财宝落入这个男子手中，所以他将田中杀死，拿走他的磁碟。





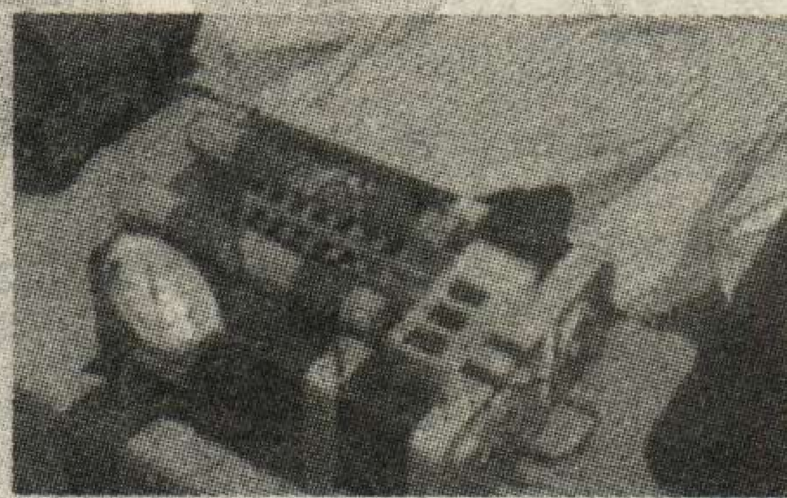
自首

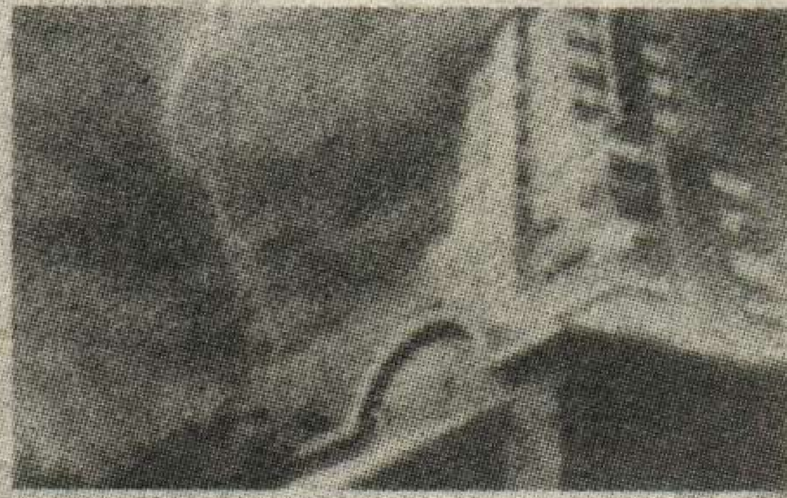
之后趁着一个机会在屋上将田中杀掉，再移他到升降机内。其实比起金田一有一个人更早已估计到真田就是杀死田中的人，那人就是南川泰三了。他威胁真田一定要将财宝得到手。至于杀害他的情况就如金田一所想的一样，可惜真田在逃走时却给相原发现了。她用这件事来威胁真田与她结婚，在没有其他办法可行，他只好把对方杀掉。在同一日中真田将三个人杀死，他决定要以死作补偿。





这时剑持警部回来了。果然在真田家中找到相原的衣物。随后美雪再次提起南川留下谜点，金田一这时似是想通了不少，而金田一说在南川的家中便可得到一切的答案，在房中见到玛莉的照片，他们二人的关系绝不普通。金田一觉得很奇怪，因他认为这房中应收藏了一些东西。他们正想解开密码之时却听到一声大叫，后来发现了真田的尸体，而尸体旁更有一个炸弹即将爆发，金田一便立即带着美雪逃走，幸好二人也没有受伤，但酒店却破坏了大部份。





水痕之书～THE BOOK OF WATERMARKS

机种：PS　类型：AVG　厂商：SCEI　媒体：CD－ROM　发售日：1999年7月15日

探索魔法书的AVG

本次完全公开最终“アイリス岛”的攻略



アイリス岛流程

↓

来到アイリス岛后，从大厅开始。

↓

按照月亮与太阳的时间把通往山间的小屋门打开。

↓

按照书中的提示按下钢琴的按键□○△×、×△○□，把里面的门打开，沿山路来到山顶大厅、左大厅中央的台子上得到“TALEOF ROSES”书和眼球状物体。

↓

进入放书后面的地下室，看到墙上的标记。

↓

再返回到上面绕道进入里面大厅，先调查右手国的壁面，按照这个字版，找到对面墙上字版的相应位置得到M、O、R、T四个字母。

↓

再到骸骨头像前使用眼球状物体，把密码开关打开。输入从MORT密码，得到二本书。

↓

在右边的天文仪上开到COMPOSTTUS的提示。在右边的天文仪上得到一枚头像金币。

↓

回到起点，进入大门右边的通道，使用金币把门打开，按先前得的字母顺序进入右上方的门。

↓

得到“美学大全”之书和黄色金属及有标记的白色水晶。

↓

回到山顶，进入地下一层，再沿梯下到最底下，在石台上放上金属物体打开身后的门得到“POLYCRONYCON”书。并在旁边得到有标记的水晶。

↓

返回山下，回到第二个岛点处，上二楼左右两边找到两块有标记的水晶。

↓

下楼进入左边的通道进门。把4个有标记的水晶按右边的方法放入这里的四个台座上，得到美食之书。

↓

再得到沉默的书(CG)。

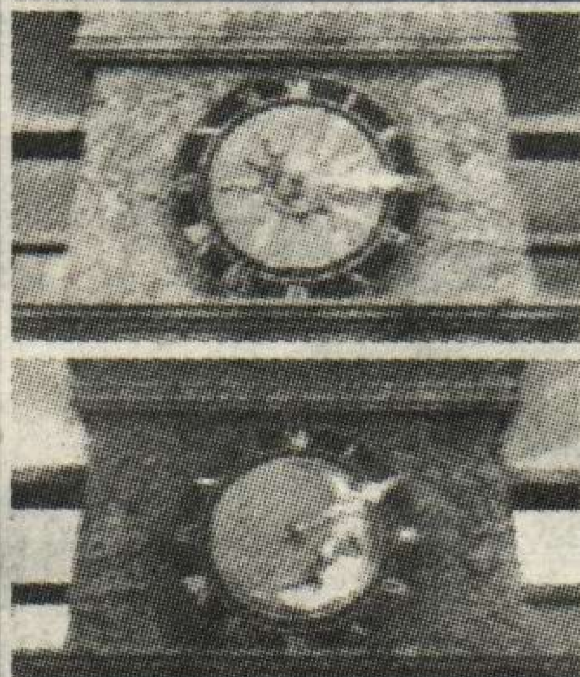
↓

十二本书收集齐后，第十三本水痕之书也会出现。

↓

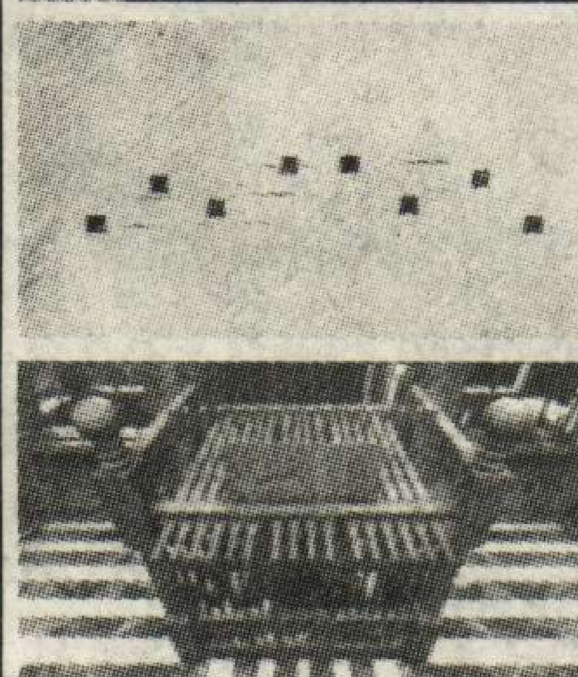
游戏结束

2 时间提示



按照表盘上的时间提示来开启通往山顶的道路。

3 通往山顶的机关



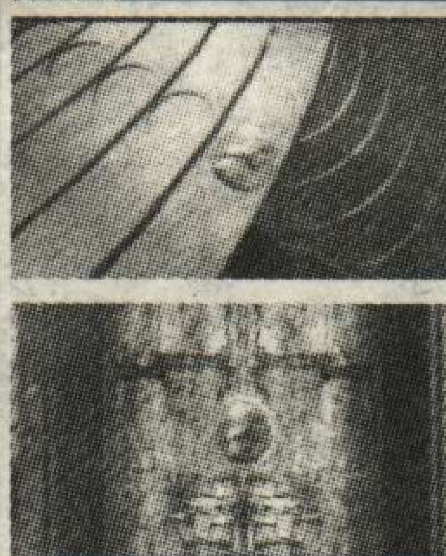
在上图类似钢琴的物体上按□○△××△○□键即可开门。

6 奇怪的字符



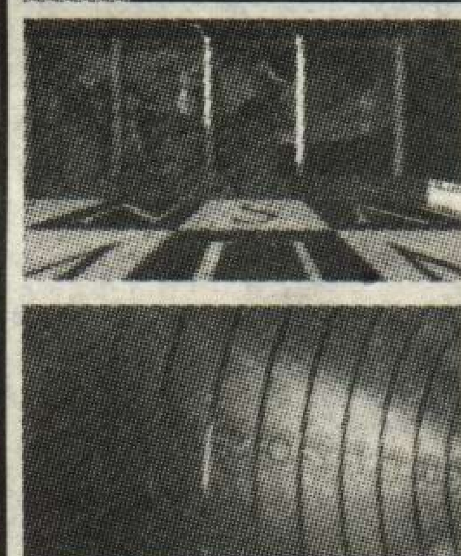
按字母的提示，在旁边字母对照图中找到相应的英文字母M、O、R、T，再将其输入就可得到要找的两本书。

7 奇异的金币



在天文仪上得到一枚圆形金币放入下图的门上，来到充满字符的房间。

8 充满字符的房间



来到房间，按照在山顶另一个天文仪上看到的字母提示，沿着房间内的字母走到左上方的门就能得到美学大全。

9 网状球体



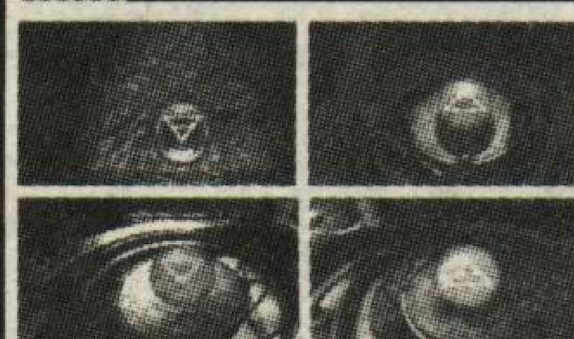
在得到美学大全后，在旁边的台子上可以得到一个网状球体和有符号的水晶。

10 开启大门的钥



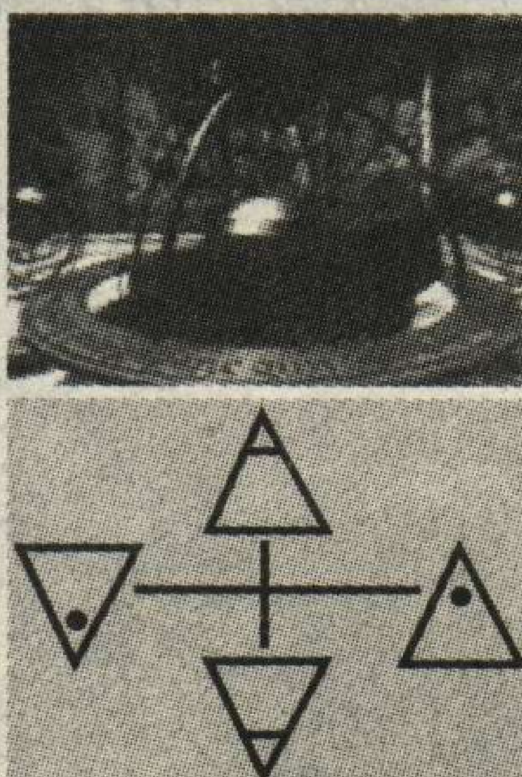
在山顶的地下房间的台子上，把网状球体放进就可以打开门得到“POLYCRONYCON”书了。

11 有符号的水晶



回到开始地点得到另外两个有符号的水晶，就可以用来得到“美食之书”。

12 美食大全



把四个找到的水晶按照左图提示放在相应的位置上，之后就可以得到“美食之书”。

水痕之书

当你找齐十二本书之后，那本神秘的水痕之书也就会随之出现。请大家自己欣赏过关动画吧！



旺达尔之心Ⅱ～天上之门

机种:PS　类型:SRPG　厂商:KONAMI　发售日:发售中　媒体:CD－ROM

结尾的分支条件一举公开!

在"旺达尔之心Ⅱ～天上之门"一共有六种结尾,下面我们便将产生不同分支的条件公布出来。注意,要想达到完美的结尾,各位玩家一定要注意收集所有版面(包括隐藏版面)中的道具,因为只有获得了特定的道具之后,本游戏最为关键的"旺达尔之心"(ヴァンダルハーツ)才能出现。

旺达尔之心(ヴァンダルハーツ)的获得方法

令ユーリ生存的唯一办法,就是得到ヴァンダルハーツ。具体的入手办法是要获得七种"つちくれ",然后前往ルガスタ遗迹。在遗迹中,主角等便可得到ヴァンダルハーツ。

注:要想获得七种"つちくれ",就要令所有隐藏版面出现,然后令角色装备"探索步行的印"就可将其找到。然而,想令所有隐藏版面出现却不是一件容易的事情,这不仅要在每一处村庄的酒吧中打探有关情报,还要注意收集"ひみつのちず",其探索过程需要各位玩家有相当的耐心。



注意,在游戏进行过程中会有许多选项出现,除了我们所提到的"旺达尔之心"(ヴァンダルハーツ)外,这些选项的其中两个也是造成分支的重要原因,其详细情况请大家参看下面的文字。

条件1:第3章时,ダボル岳事件发生之后,与アデル对话的选项。

○アデルに罪をつぐをう
×言い责して命ごいをする

注:只有在ユーリ和クライブ都生存的场合,アデル才可生存。如果其中之一死亡,那么选择×アデル就会死亡。

条件2:最终章时,在前往ナトラ王宫之前要获得ヴァンダルハーツ。

○得到ヴァンダルハーツ
×没有得到ヴァンダルハーツ

注:如果没有得到ヴァンダルハーツ,那么ユーリ便会在ナトラ王宫的战斗中死亡。

条件3:最终章时,在前往岩窟修道院之前,与クライブ对话的选项。

○お前が守つてやるべさだ
×わかつた……レベツカは俺が守る

注:如果选择了○,クライブ就可生存;如果选择×,クライブ就会死亡。

按照条件1、2、3的顺序,如果你的选择是○○○,则会产生主角担任宰相的结尾(所有人均生存。如选择○○×,则出现主角任村长的结尾1(生存者为ユーリ)。如选择○××,则出现主角任村长的结尾2(无人生存)。如选择○×○,出现主角流浪的结尾1(生存者为クライブ)。如果选择×○×,则出现主角任村长的结尾3(生存者为ユーリ)。如选择××○,则出现主角流浪的结尾2(生存者为クライブ)。如选择×○○,则出现主角流浪的结尾3(生存者为ユーリ,クライブ)。如选择×××,则出现主角成为皇帝的结尾(生存者无)。

太阁立志传Ⅲ

机种:PS 厂商:KOEI 类型:S·RPG 媒体:CD－ROM

正传:丰臣秀吉篇

这里是战国时代，豪雨中的桶狭间一片沉默，疲惫的今川军的士兵们在雨点击打树叶的“沙沙”声里沉睡。只有二千多人的尾张军根本不是二万五千今川军的对手，而且他们的主城——涛州城也近在眼前，只要明早今川义元大人的彩配向前一指，洪流般的大军便可将那低矮的城墙踏烂。

所有优越感十足的今川军士兵乃至义元本人都这么想。万万没有料到的是，被称为“大傻瓜”的尾张国主，年轻的织田信长竟在这天夜里冒着大雨发动了夜袭。如同富士山爆发一般，无数股铁流顺着山势奔流而下，点燃了山谷，点燃了今川军的营，也点燃了每个惊愕的今川军士兵。



最后，今川义元本人也被这汹涌的潮水吞没，在历史上为自己画了个不光彩的句号。

在这场战斗中，一名矮小的足轻（普通士兵）表现得极为英勇，他是尾张中村农民的儿子，名字叫作——藤吉郎。

“由于本次的功绩，被升为足轻了，以后好好干！”随着信长凯旋回到清州城的藤吉郎得到了顶头上司弓众(下级军官)浅长胜的鼓励。“终于当上武士了！每月的俸禄有好几贯！！”但藤吉郎特意跑来浅井的宅子可不是为了听老爷子的赞扬，而是为了再看一眼老爷子的女儿尼尼小姐。功夫不负苦心人，落落大方的尼尼听说藤吉郎来了，便跑出来与他攀谈起来。虽说不敢靠近，但能有机会说几句话已经很满足了，藤吉郎望着对面的美丽女孩心里喜滋滋的。

不识趣的老爷子打断了话头，摸出把商屋折价处理的“近江物肋差”(小太刀名)叫藤吉送给本次战斗的功臣——人称“抢之又左”的前田利家老爷(哼，还不是想巴结权贵)。

清州城下町虽说不小，但武士们都集中住在武者宅一带，所以很容易就可以找到前田老爷的豪宅。



热情的利家毫不以藤吉郎的身份低下而鄙视他，在收下浅野的礼物后，还招呼他一块喝酒。两个年龄相仿的青年快乐地边喝酒边聊天，直至大家都酩酊大醉才罢休——利家这个朋友从此算是交下了。

回到浅野的家中，老爷子不等屁股坐热就发下了任务，要藤吉郎去美浓在10月内查明米和马的相场（这八成是信长大老爷发给他的任务）。要不是尼尼在场，真不想给他干了，好歹去试试吧。

美浓在尾张的北部，随便找座近些的美浓





城市，到米屋和马场兜一圈，老板就会告诉你本国的米、马和价钱，还会教你不少未来用得上的知识。在美浓的米屋，藤吉郎和一个人碰了个趔趄，抬头一看原来是幼年的好友丸蔚。这小子可不是当年流鼻涕满山跑的时候了，现在嚣张得很，据说是当了信长大老爷的忍者！不理他。（如果想多赚些钱，这时最好的办法就是去酒屋赌钱。）

回到浅野家报告了情况，老爷子慷慨地赏了500文大钱（真小器！）。赏钱多少是小事，只是怎么不见尼尼？于是趁老爷子走后，藤吉郎又潜回了浅野家。“啊！藤吉郎！”尼尼的声音真是甜美，藤吉郎心里乐得不得了，于是没话找话的聊了很久才走。

回家的路上，又撞上了那个丸蔚，这小子说是要介绍几个朋友，硬是拉着藤就走。“哼，走就走！谁怕谁。”原来丸蔚要介绍的两个朋友是野武士出身的蜂须贺小六和稻田大炊助，虽说态度不大好，以后终归会有用处的。

再回浅野宅，老爷又会发下20天内调查远江相场的任务，根据过去的经验很轻松就可以完成了。拿着500文赏钱，藤吉郎又想搭讪两句，结果反被老爷子训了一顿，说是那么久了也不回去看看爹娘，实在是太不孝了。不过骂的也对，是应回去看看了。同久别的母亲聊了会天，



藤吉郎又回到了浅野宅，刚一进门他就感到不妙的气氛，这是怎么回事？

一向稳重的老爷子也惊慌失措起来：“尼尼病倒了，发着高烧，快去买药！”得知尼尼病倒，这消息可是非同小可！藤吉郎赶快跑到城里的医师宅去买药，可医师那里没有治发烧的特效药。正在焦急时，丸蔚正好出现，他听了情况后说，界町的南蛮寺有特效药。还等什么？藤吉郎日夜兼程赶到摄津国界町的南蛮寺，号称“济贫行善”的教士趁火打劫，一副药竟索要一贯钱！金钱固然比生命还重要，但为了尼尼也只好忍痛买下。

将药交与老爷子，不久就传出话来，说尼尼的病情已经好转了。不过，不亲眼看看还是不放心，于是被赶出来的藤吉郎大着胆子又溜了回去。

南蛮药果真有效，尼尼的病好多了。尼尼一看到藤吉郎就轻轻道谢，不知是因为烧没有全退还是别的原因，脸色红得好像一只熟透的苹果，空气里回荡着迷人的气息（如果有振动手



柄，还可以感到心跳时的振动）。正在这时，老爷子又在合适的时间出现，喝令尼尼回床上去躺着。带着不舍心情走向回家之路的藤吉郎被早就伏在路边的丸蔚截住，带着嘲笑的口吻问是否已向尼尼告白。唉，就咱这身份哪敢向尼尼小姐求婚。伴着烦闷与不安睡了一晚，刚一上街便和迎面赶来的尼尼碰上了，“爹要你去。”“啊！莫非老爷子为了感激我，要把女儿……”别做梦了，原来是老爷子把藤吉郎推荐给了家老丹羽长秀老爷做足轻组头。和平时不同的是，老爷子突然热心地敦敦教导起来，还给了90天假和10贯大钱，叫藤吉郎去修行。这时应该抓紧这宝贵时间的时间和有限的金钱去米屋、寺之类的地方修行。

90天后到浅野家，老爷子这才说了实话，原















来他真的要把尼尼下嫁给藤吉郎!（这回癞哈蟆算是吃上天鹅肉喽!）为了表明身份，老爷子还赐了藤吉郎姓氏——木下（古代的日本只有武士才有姓），这下可是货真价实的“老爷”了!

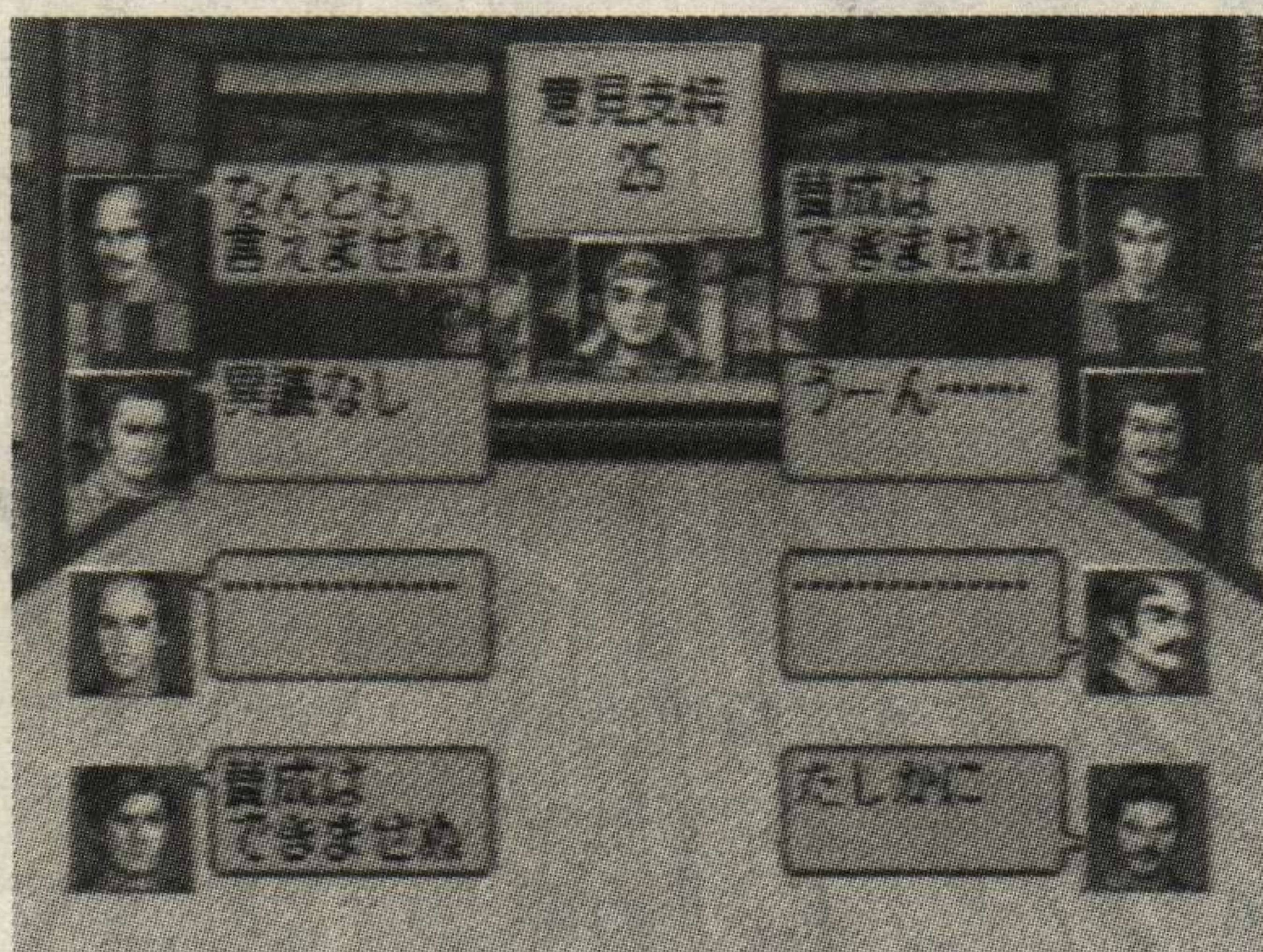
做了武士事务可多啦，首先要去把弟弟小竹找来做自己的第一个家臣，然后给他起个名字——木下小一郎；再者就是去丹羽长秀老爷家报名；最后还要找个中人去求婚，请谁好呢?前田利家吧!利家一听说是这种事，摩拳擦掌地要去找个更有身位、更有名望的人来。

利家这小子还真是卖力，居然说动了丹羽长秀老爷来当中人!（太感动了，未来俺藤吉郎若是当了大名，非封他做五大老之首，然后将加贺能登的100万石土地送他）。

穿上洁白礼服的尼尼比平日又添了几分娇媚，好象在梦里一般，神仙样的尼尼小姐就成了木下家的媳妇。

时间过得真快，转眼就到了评定的日子，尼尼关心地嘱咐，今后的1月、4月、7月、10月的1～5日一定要赶回清州参加织田信长大老爷的评定会。

热心的利家早就等在门口，然后一路絮絮叨叨地讲着见信长的注意事项。



终于进入了平时想都不敢想的富丽堂皇的清州城评定间，屋子回里坐满了各种姓氏的老爷，这时藤吉郎唯一想的大概唯有上厕所。在这些家臣里，最不友好的还是那位柴田胜家老爷，他手下的那个什么佐佐成政也狗仗人势，说什么“猴子也来评定!”呸，走着瞧吧!!藤吉郎可是有仇必报的人。

过了一会，信长大老爷走了出来，评定会开始。（这时的工作是猜测本次评定的工作内容，如果猜中了信长的心思，就能得到不少功勋值，因此今后每次评定前要先记录）藤吉郎刚一开口，家臣们就一片哄声，这是为什么?仔细观察，原来每位家老提出自己的意见都会有一批人附和，一批人反对。原来织田家有着柴田，丹羽，佐久间和林四大派阀，家臣们各自参加一派，社会还真够复杂。那好吧，既然如此，也算上木下一个，开个木下派吧!



正想着，评定会就已经开完了，藤吉也被分配了任务，家臣们搭帮结伙地退了下去。这时，从屏风后面转出了一位美如天仙的女子，丹羽长秀告诉看得发呆了的藤吉郎，她是信长的妹妹市小姐，已经和北近江的浅井长政大老爷订了婚。但见市对正要离开的柴田胜家招了招手，然后两人一同走到了内室，然后没了下文……

做完信长派下的任务，藤吉郎回到清州城向信长汇报了工作成果，在得到了功勋值后赶紧跑回了家。迎上来的尼尼问这问那，对藤吉郎这几天的经历什么都新鲜。聊完了天，突然发现离下次评定还有好多时间，这段时间干什么呢?派遣小一郎去修行，自己也利用这时间去学习本领，设法赚些钱到商屋买些便宜商品和酒，然后向利家询问一下诸位家臣的喜好再到各人家中进行收买。如果什么事都没得做，那就回家一觉睡到评定好了。

时光如梭，就这样在评定、工作的生活里干了几个月。有一天利家忽然来告称，信长请新近独立的三河国国主德川家康在清州开了个会，



决定达成攻守同盟。又过了些时日，一次工作完回来，前田跑来要大家做好搬家的准备，原来信长为了攻打美浓的斋藤家已决定将居城搬到小牧山城。搬到小牧山城的第一次评定工作，当做完事向信长报告成果时，忽被信长叫住，似乎心血来潮地问关于墨俣的事，如果答对了可平白地长30点功勋值。



不久后的评定会上，信长命令佐久间信盛去墨俣筑城，做为攻打美浓的基地。

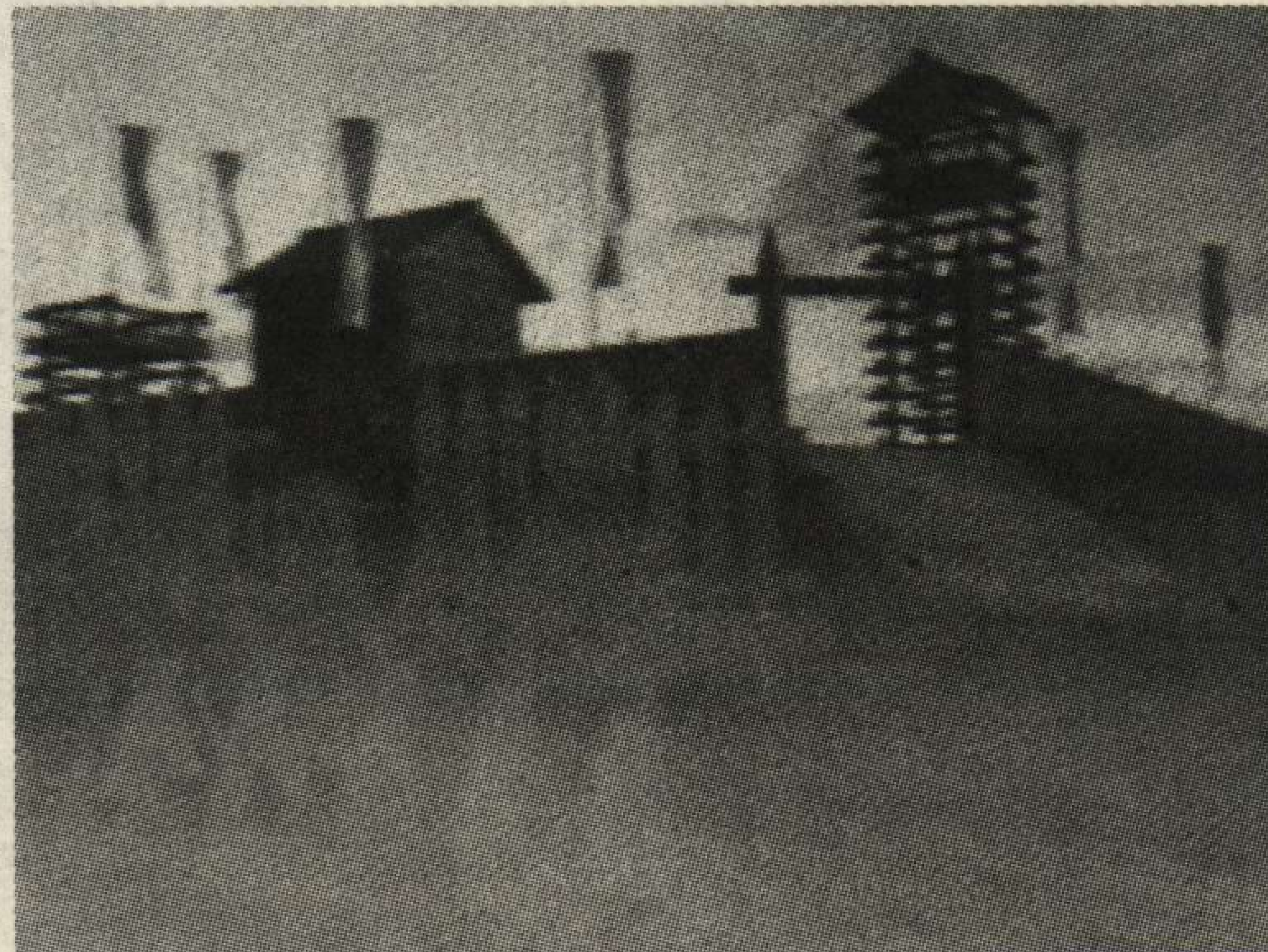
过不几天，稻田大炊助跑来说，信盛在建城时遭到美浓国主斋藤义龙的精悍部队袭击，大败而归。

转过来的下一次评定，暴怒的信长又命柴田胜家去墨俣建城。有勇无谋的胜家也由于斋藤的袭击而失败，落荒而回。

藤吉郎扬名天下的时刻终于到了！似乎看出藤吉郎心事的尼尼感到了危险的存在，殷切地请求千万不要去做危险的工作。“为了尼尼能过上好日子，一定要去墨俣！”藤吉郎望着楚楚可怜的尼尼，暗下决心。

现在是用得着蜂须贺小、稻田大炊助这班酒肉朋友的时候了，藤吉郎跟着小六来到其家中，大家商议了一晚上，制定下在墨俣建城的可行性计划。

第三个评定日，等信长骂完了胜家，藤吉郎



自告奋勇愿去墨俣筑城。其结果自然是又招来了佐佐成政一流一阵嘲笑，但信长却首肯了这个请求。

这时候最不该忘记的应当是还在担心的尼尼，藤吉郎回家安慰了她一会，然后又赶往清州城见信长。当信长问计划时，藤吉郎提出在河上流放下木排，在神不知鬼不觉到达墨俣后，将木排拆开一晚之间将城建成的计划。喜好新奇事物的信长饶有兴趣地听取了这个奇妙的方案，然后又询问要多少兵。藤吉郎的回答令他大吃一惊——不用兵。原来小六和大炊助已经利用个人的关系召集了一群野武士和地痞流氓，热血沸腾的等着大干一场。

战国时代的几大军事奇迹之一的“墨俣一夜城”事件爆发了！在这一天夜里，藤吉郎、小六、大炊助和他们的热血伙伴们在前方顶住了不丰治的斋藤军一次次冲锋，后方的工匠们将事先制作好，绑成木伐从河上游放下的木材拆开建造城池。当藤吉郎等人彻底击败不破光治时，迎着曙光展现在人们面前的是一座崭新的木制堡垒——墨俣城。

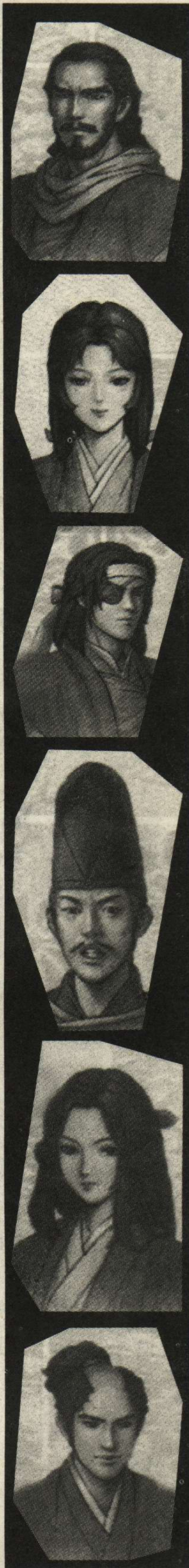


又惊又喜的信长任命藤吉郎为墨俣的城代(暂时代理城主)，加禄3贯，小六等人也都被正式升为织田家武士，各赏钱1贯。至爱的尼尼见藤吉郎毫无伤地回来，高兴得快哭了出来。还等什么?向大家未来的希望——墨俣城出发吧!

正在这举家欢庆的时候，藤吉郎却收到了一封丸蔚的信，他因为看出信长的不仁而决定离开织田家，去帮助那些将被信长伤害的人们……

到达墨俣城后的唯一任务是坚守90天，在这90天里斋藤方面会派兵来攻。只要打退他们，在90天头上回清州向信长报功即可。

解除城代任命的下一个任务是说服隐居美浓的名军师竹中半兵卫加入到我方。



来到美浓的稻叶山城，很容易就找到了竹中半兵卫，但在说明来意后却并未能得到令人满意的答复。沮丧回国的路上，藤吉郎收到了尼尼的信。看完这封充满哀思的信，藤吉郎几乎落下了眼泪，于是振作精神，更加坚定了请竹中的信心。

又经过两次诚挚的恳求，竹中终于感动，跟着回到了小牧山城，在信长面前自愿成为藤吉郎的家臣。信长大笑着同意了这个请求。

紧接着下一个任务更加艰巨——50日内调略“美浓三人众”氏家卜全、安藤守就和稻叶一铁。正在忙活着，小一郎带来了丸葑的消息，说是有人在摄津的石山本愿寺城见过他（从这时起，只要到石山本愿寺的民家去见丸葑，他会问是否想离开信长；若答应了可以在他的介绍下任意攻打其他各家）。

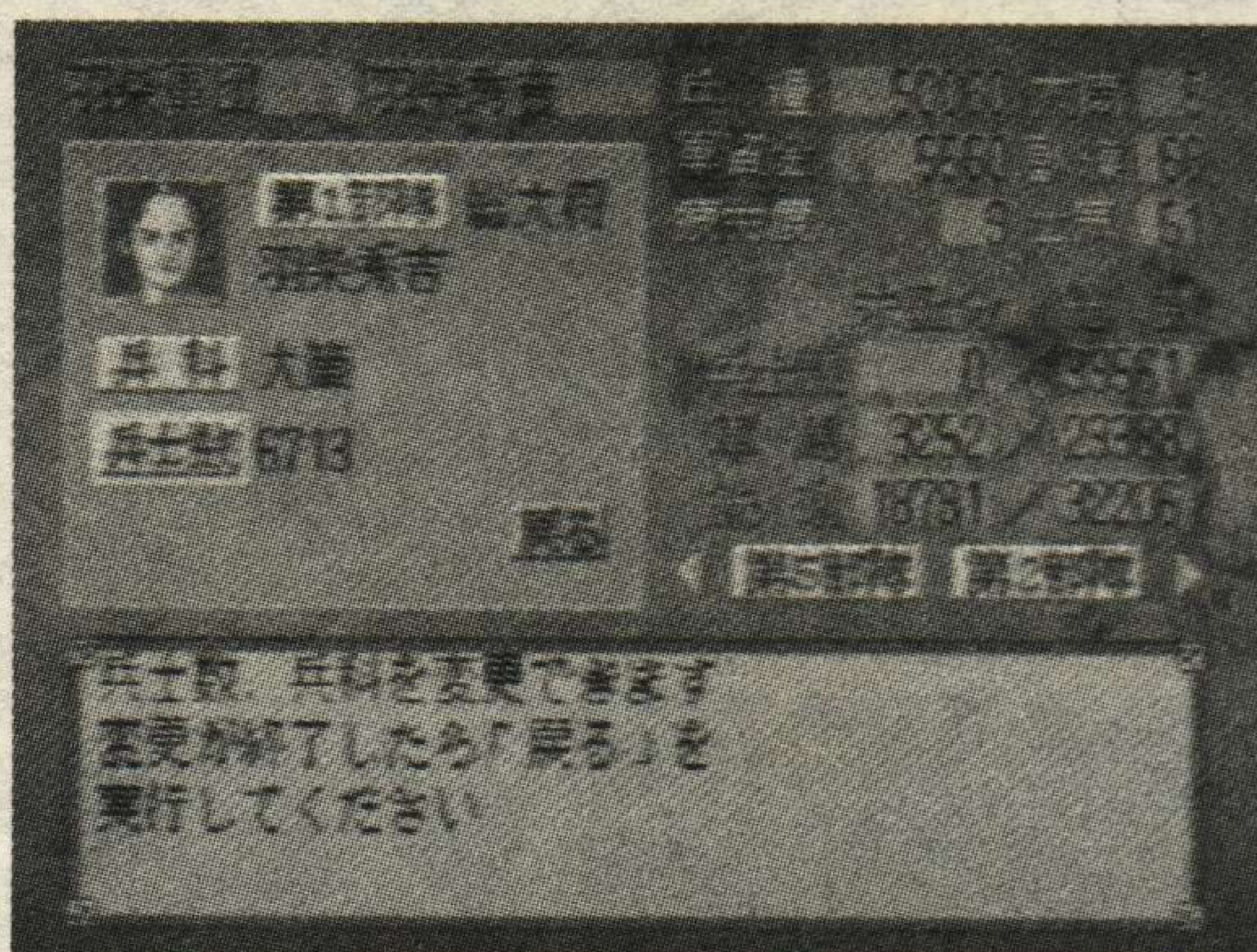
岩村城的安藤守就是竹中的叔父，很容易便可招降；而郡上八幡城的稻叶一铁总也不在



家，但只要到城下町的酒屋找到一个酒鬼，这人和藤吉谈得极投缘。第二天再去城里，稻叶又不在，只要去酒屋找那个新朋友共饮。等那小子喝醉了，将他搀到城门口，发现卫兵竟叫他大人，原来他就是稻叶一铁！(稻叶调略成功)。

最顽固的当属大垣城的氏家卜全，此人极不识抬举，死活不降。去岩村城安藤会告知，氏家此人很讲忠义只有散布关于他的流言，让他失去家主的信任方可下手。藤吉郎回去后立命小一郎去干这工作，然后直奔大垣城。这回氏家口松了不少，但还是不降。此时只要去一下城下町的酒店，和店里的士兵对一下话，再回城里时，氏家就手到擒来。

兴高采烈的藤吉郎回到清州时，清州的城下町却发生了地震，村民们四处乱跑，告诉藤吉郎他家着了火。藤吉郎大吃一惊，立即跑回家，发现尼尼被困在火海中！他一边大叫一边没命



地向里冲，尼尼冲着大喊：“木下别管我，快逃！”没有尼尼的生命还有什么价值？藤吉郎拼命将尼尼救了出来。虽说家私烧了不少，可人都没事，这总归是好的。

回家料理了一下，刚一出门又碰了信长的直属忍者，说是信长传唤。原来，信长见时机已成熟，决定开始攻打稻叶山城，消灭斋藤家。信长和颜悦色地听取了藤吉郎的意见，还破天荒地请他喝了杯茶。这令藤吉郎感激得差点跪下。

藤吉郎出了城信步来到城下的寺里，发现尼尼正在虔诚地祷告，祈求佛祖保佑丈夫平安无事。“一定要为她带来幸福！”藤吉郎再次下了决心……

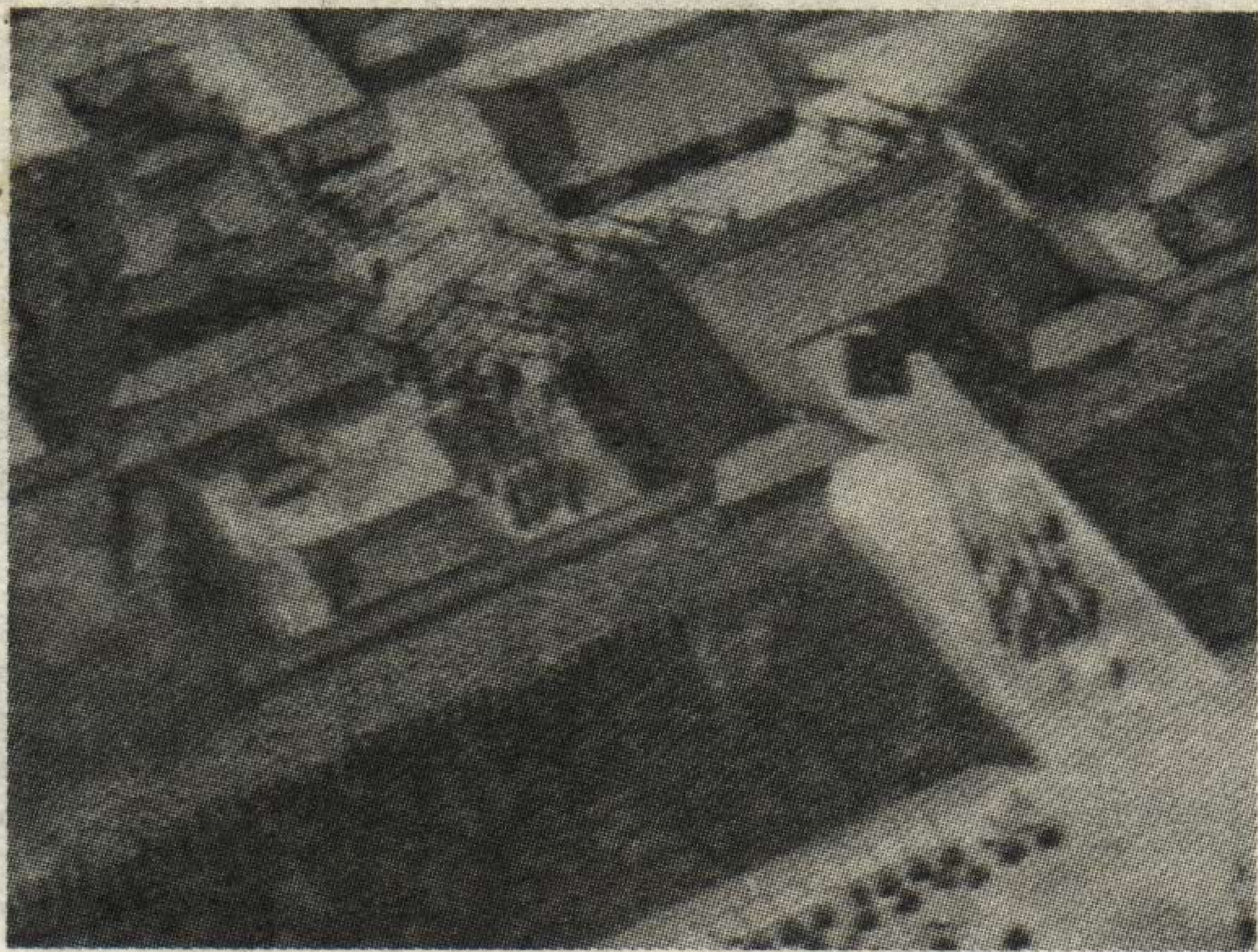
在攻打稻叶城的途中，有一位叫堀尾吉睛的稻叶山城土著来投，并自愿带路。在这种形势下，信长提出了出奇兵暗袭稻叶山城的计划，并命藤吉郎为这支别动队的队长。由于藤吉郎作战得力，稻叶山城很快便被拿下，信长一高兴为藤吉郎取了个响亮的名字——秀吉，又为小一郎起了个不逊于他哥哥的名字——秀长。

攻下美浓后，信长将居城移到了稻叶山城，并将之改名为岐阜城，公布了“天下布武”的织田家未来作战纲领。

就在信长开始进行他的大计时，背后最大



的威胁甲斐国武田家突然开始不稳，其家主信玄派来使者要求信长将女儿嫁与他儿子胜赖。信长大怒，立命秀吉前来商议。虽然明知道信长最后还是会将女儿嫁与胜赖，但他现在正在气头上，还是顺着他说话，不同意这门亲事的好，以免他一怒之下扣秀吉的功勋值。



怀着满腹的心事，秀吉回到了家里，尼尼上来问发生了什么事。秀吉灵机一动，打趣地称尼尼为主上，并毕恭毕敬请求分派任务。尼尼也扳起了脸，一本正经地下达了“主命”：“去给我做饭、洗衣服，扫地，只有这样才能取得天下。”算了吧，秀吉赶快跑了出去……

一出门又撞上利家，他热烈地邀请秀吉去参加信长近卫队选拔。秀吉愉快地答应了下来，但是……落选了。他一瞬间感到了莫名的自悲，几年来的丰功伟绩化为了烟雨，一个人来到酒屋喝起了闷酒。从利家那得到消息的尼尼赶到了酒屋，看着消沉的丈夫，她抢下秀吉手中的酒杯，有生以来第一次狂饮起来。扶着醉倒的尼尼，望着如此知心的妻子，秀吉恢复了信心，决心用自己的手去争取未来。

这时的迁畿，将军足利义辉被三好三人众所杀，正陷于一片混乱。信长扶植了派明智光秀前来投靠报信(从此织田家又多了个“明智派”)的足利义昭为将军，并在大垣城召开了评定，决定派大军护送义昭上洛(进京)就职。

信长的强大军力使义昭顺利地得到了正亲町天皇“征夷大将军”的册封。义昭对信长感激有加，信长表面上也对义昭宣誓效忠，而暗地里却将杀害前代义辉将军的主谋松永久秀收为爪牙（这令对政治不大明白的秀吉颇为摸不着头脑)。

但当信长调大军南下，消灭了伊势北田氏国后，却遭到了受命于义昭将军的越前国朝仓氏的袭击。

秀吉穿着尼尼亲手连夜赶制的爱心阵羽织(一种穿在铠甲之外的坎肩)，背着信长的大军杀向了寒冷的北国越前。正当军队势如破竹地杀到越前的金崎时，信长收到了嫁与北近江浅井长政的市小姐派快马送来的一件东西——中间放着豆的、两头打通的口袋。擅于猜谜语的信长立即明白了市的意思——朝仓的盟友浅井家已决心背叛织田家，与朝仓两面夹击信长。

这时想火速退兵已经来不及了，浅井·朝仓已杀到了咫尺之遥的地方，信长唯有要求哪位富有牺牲精神的家臣做殿后阻挡攻击，保护大部队撤离。

秀吉自告奋勇地承担了这项危险的任务，三河国主德川家康受其感动，自愿带着人称“狗一样忠诚”的三河武士加入殿后部队。

出乎众人意料，大概也出乎秀吉自己的预料，这场对朝仓义景大军的“金崎撤退战”，竟在大家的帮助下得到了胜利，活着回到了岐阜，活着见到了本以为再也见不到的尼尼。

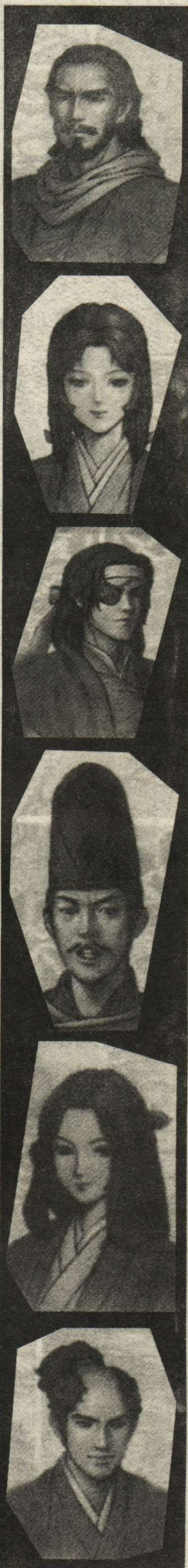
休养生息一阵，信长又发出了紧急评定的命令，信长在会上宣布攻打浅井·朝仓联军，以削弱其进攻的势头。这场有秀吉参加，德川军协助战斗的“姊川之战”在信长的卓越指挥下，以浅井·朝仓的一万余主力几乎全灭告终。



回家的途中，秀吉从竹中那听到了一个令人惊异的消息，一向宗起义大举爆发，而幕后的策动者竟是……丸蔚!

由于本次战斗的功劳和才能的日益突出，秀吉被派往横山城做城代。在做城代的期间，只要击退一次浅井的进攻，过一段时间就会被信长召回。

多难的织田又迎来了新的挑战，本愿寺策划的一向宗起义大举勃发，以援助浅井·朝仓东边一直在沉睡的“甲斐之虎”武田信玄大举上洛，德川军连战连败。





信长怒火冲天，命讨伐本愿寺的总本山睿山，将山上僧俗妇儒三千人全部烧死。明智光秀上前请命，要求放无辜百姓一条生路，但信长正在气头上，哪里肯听？秀吉在光秀的眼中看到了怨毒的杀意。秀吉立即追上光秀，探求他的真意，几句话下来，秀吉便感到了不大对头的气氛，回去报告了信长，但信长对此却毫不在意。

又过些日子，信长将近江的坂本町封予光秀，命其建为城，又口头宣布未来将北近江封与秀吉。在出门的时候，秀吉在悲叹的光秀眼中又看到了那曾经出现过的杀意。

武田军的连续攻击使德川败讯不绝，也令信长不敢对浅井·朝仓轻易用兵。在一天办完信长布置的公事回来，秀吉从小六那里听说家康在三方原大败，险些丢了性命，而信长却不发一兵相救。待问信长时，信长笑着说，信玄在农忙时自会回兵，而我们的兵力贵重绝不能浪费在那种战场上。“可怜的家康……”秀吉苦笑着退了出去，不料又听说松永久秀谋反。虽然此人很快又归降，但秀吉已对他怀了戒心。

不久，信长在驹场病死，危机解除。

势单力孤的义昭将军谋反，不过这只是一种形式上的表现而已，一下子就被信长扑灭。义昭本人也被信长派秀吉压解着流放到了摄津茨木城。时机到来，信长开始大举攻击朝仓，在消灭了朝仓后，矛头又指向了浅井。柴田胜家极其



担心市的安全，信长也被触动，于是向浅井长政发了一封信，叫他将市放出小谷城。长政也不忍心令爱妻同死，于是答应了要求，然后在进行最后的抵抗后自尽。然而拉着几个女儿回首小谷的市怎么也没有想到，这场悲剧还将在她身上发生一次……

消灭了浅井的信长实现了诺言，将北近将的今浜町赐与秀吉，令其在一年内建成城。小一郎承担了这一任务，而秀吉在这一年中暂任小谷城城主。心境极佳的信长不仅封秀吉为筑前守，还让他自己起了个适合当前身分的姓氏——羽柴（取丹羽长秀和柴田胜家的二字凑成）。

终于成为了大名！变了样子的秀吉来到他



的小谷城居所，豪华的房子已不同于他过去的小屋。而尼尼也换上了新装，美丽宽大的服装代替了过去窄小的小袖；俏丽的长发代替了过去的短发。焕然一新的家，焕然一新的尼尼，秀吉感到空前的满足，他为尼尼带来了富足的生活。对了！该去把娘也接来风光风光!!

在乡下住了大半辈子的娘听说儿子做了大官，差点没晕过去。于是，一家人幸福地生活在一起，直到很久很久以后，故事到此结束……不要胡说，这刚是第一步，离秀吉的野心还早呢！

一年之后长滨建成，秀吉交还小谷城，移居了过去。（从这时起，只要到城里的评定之间，便可执行“谋反”指令，自立为王。）

这时，信长派人来呼唤，原来他听说长浜锻治屋的国友一贯斋会制作大炮，命秀吉前去定造。回到长滨方要去锻治屋，却被自己的直属忍者（是个绝美的女忍者，帅吧？）截住，请秀吉立刻回岐阜参加紧急评定。在这次评定会上，信长决定了对武田主力的决战，历史上著名的“长筱之战”。在战斗中，织田军与武田军之间会被一道拦马栅隔开，织田各军可在一天内尽情地用火枪射击。一天之后的战斗虽为信长不习惯的平原战，但损失惨重的武田军已不堪一击，三两下便可打败。

大胜归来，娶了市为妻的柴田胜家被封到了越前北庄城敌挡“越后之龙”上杉谦信的攻击。回到长浜，千万不要忘记去定作大炮，这样一来，以后作战就有机会用大这种威力无穷的武器了。

正常的情况下，大约1575左右，秀长会来

报告信长建造安土城，而秀吉的母亲会带来福岛正则和加藤清正两名武力极高的小将，补充长浜的战斗力。过了一年，安土建成，秀吉压解着大批的礼品前去祝贺，庞大的队伍令百姓们大开眼界。信长高兴地在庆贺时谈到了关于对关西庞大势力毛利家的作战计划，秀吉自然又成为候补主帅。(回长浜时会收 到一名新家臣——石田三成。)消灭了铃木家后，竹中会同秀吉谈起北方上杉谦信的情况，正在这时，信长再次召开紧急评定会。上杉无敌骑兵的猛攻令已被称为“北陆之熊”的胜家支持不住，信长故令秀吉领兵往援。深知目前织田家困境的秀吉知道



自己的部队不可派往北陆，否则安土城一带将无一支可用之兵，已与上杉结盟的武田随时可能趁虚而入，“谋反虫”松永久秀介时必会谋反，那时则信长危矣。而且北陆山多，不适合大军团作战，而上杉的千万人马却可往来自如，因此兵多反而无益。

可是，当秀吉到达北庄城向胜家力陈其事时，胜家却以私怨半句也听不进去。秀吉拂袖而去，悲愤地与已经成为柴田家家臣的前田利家做了今生别。违反信长命令，按兵不动乃是死罪，但秀吉为了织田家的安全，狠心不理信长的连番催促，每日闭门饮酒。尼尼从未看到丈夫这个样子，心疼坏了，可又不敢劝阻，只好陪着喝酒。几天后，柴田大败于上杉之手；又过了几日，松永久秀在信贵山城谋反，一切都在秀吉的预料之内。见时机已成，秀吉立即去安土请缨讨伐松永，正在左右为难的信长立刻应允。大兵所到，瞬间就平定了松永的谋乱，久秀抱着珍爱的茶器“平蜘蛛釜”自爆身亡。

放下一颗悬着的心的信长松了口气，教训秀吉这次虽然正确，以后却不可再违背主命。心情愉快的秀吉回城后适逢石田三成吵着要上街散步，那就答应了吧！这趟步还真不白散，他们在街上“捡”到了一个不亚于竹中的军师——黑田官兵卫。

应官兵卫的要求，秀吉陪同他同去安土城向信长献平西之策。信长与官兵卫在内室商议了很久，当信长出来时，宣布了一条令秀吉不知是喜是忧的命令——任秀吉为播磨国主，讨伐毛利家！秀吉壮丽人生的高峰从此开始，平荒木村重、灭别所长治、收服赤松・宇喜多二家、鸟取城绝粮、水淹高松城，战功伟岸，世间叹服。

就在高松城投降，城主清水宗治父子切腹的前夜，秀吉偶然截获了明智光秀派往毛利家的使者，截下一封书信。信中赫然写着“光秀造反成功，信长本能寺自尽”。

秀吉见信立即与毛利家言和，消灭龙胜寺城的光秀，控制了织田家大局。在接下来的清州会议上，秀吉拉拢丹羽长秀，镇服推举信长之子信孝为主公的柴田派，保举信长之孙三法师为主，操纵了时局。不久后，柴田胜家造反，秀吉表演了史上著名的“一夜行军”，将几万雄兵运到柴田军面前，凭借加藤清正、福岛正则为首的“贱岳七本枪”在“贱岳之战”全歼胜家的主力。接着，大兵疾进北庄城，在一片凄惨的大雪之中逼着胜家和市这对情深义重的贤伉俪火烧北庄城天守阁，结束了悲剧的一生。成为织田家实际当主的秀吉东征西讨，统一了日本。其中虽然有德川家康的上洛闹剧，但横山城一战大局已定。终于有一天，朝迁派遣菊亭晴前来，赐姓丰臣，列于本朝四大传统贵姓之第五位，位关白。

听着士兵的欢呼，看着家臣们的朝拜，秀吉一把搂住亲爱的尼尼，在她耳边轻轻地说：“我得到了。”尼尼笑着说：“你呀，还是你自己……”

秀吉的故事讲完了，但其实《太阁立志传Ⅲ》里还有着一个非常短的、讲述柴田胜家与市的私生子梁田政胜的故事——《北国之狮子》。不过，那就是另一个故事了。



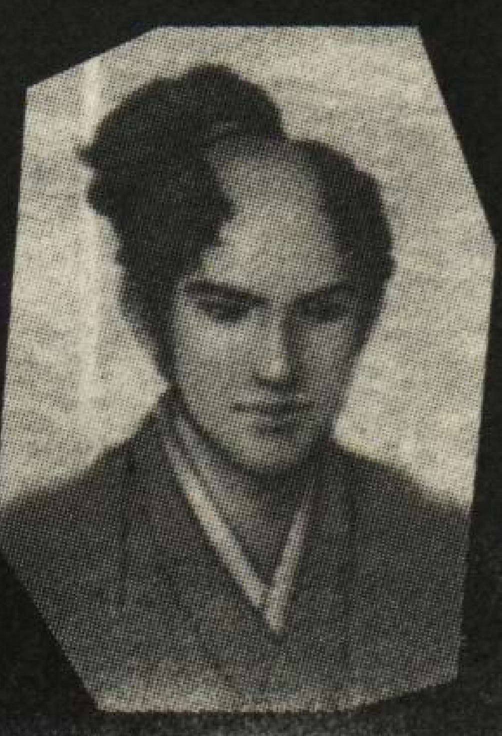












天使领域

新作发售一览表

PLAY STATION

1999年9月9

9月14日	DIGT AL GLIDER AIRMAN	ASK	SLG
	POP'NMUSIC2	KONAMI	ETC
	ROCKMAN3DR WILLY之最后?	CAPCOM	ACT
	山卡MAX2(THEBEST)	ATLUS	RAC
	本格派DE1300日元GSAWWORLD	HECT	PUZ
	本格派DE1300日元TSUMULIGHT	HECT	AVG
	本格派DE1300日元找换PUZZLE	HECT	PUZ
	玉兰物语(THE BEST)	元气	RPG
	你的感觉·我的心	TAKARA	AVG
	战斗国家·改(THEBEST)	ASK	SLG
18日	WINNINGPOST4	KOEI	SLG
22日	AI将棋2DELUXE	EYEFOUR	TAB
	APOCALYPSE	SUCCESS	ACT
	BIOHAZARD3LASTESCAPE	讲谈社	SLG
	CROSS侦探物语	WORKJAM	AVG
	CULDCEPTEXPANSIONVOLUME2	IDEAFACTORY	ETC
	FISHINGON!BASS	PONYCANYON	SPT
	GOO!GOO!SUNDY	KONAMI	ETC
	MARL王国之人形姬+1	日本SOFTWARE	RPG
	PAQA	SCE	ETC
	SUPERLITE1500SERIESCARDⅡ	SUCCESS	TAB
	鬼眼城	讲谈社	ACT
9月23日	GUITYGEARI复刻版	ARCSYSTEMWORKS	FTG
	森田和郎之将棋道场	悠久ENTERPRISES	TAB
30日	CLICKDYNAMICROBOT大战出击柳异RCBOT之翔	德间书店	ETC
	CLICK歌剧院之怪人	德间书店	ETC
	CLICK银河英雄传说永远之夜中	德间书店	ETC
	DERBYST ALLION99	ASCII	SLG
	EXCITING BASS2	KONAMI	SPT
	MONSTER COLLECTION	角川书店	RPG
	MEMORIESOFF	KID	AVG
	PIXYGARDEN	EXCOT	SLG
	PIXY GARDEN(初回限定版)	ESCOT	SLG
	PLANETDCB	HUDSON	ETC
	SIMPLE1500SERIES VOL15 PACHINKO	CULTUREPUBLISHERS	TAB
	SIMPLE1500SERIES VOL16PACHISLOT	CULTUREPUBLISHERS	TAB
	SIMPLE1500SERIES VOL17BIKERACE	CULTUREPUBLISHERS	RAC
	装甲骑兵VOTOMS~钢铁之军势	TAKARA	SLG
	层气楼之一族~御神乐少女探侦团~	HUMAN	AVG
10月1日	麻雀大会2SPECIAL(THE BEST)	KOEI	TAB
7日	DERBYCRUISEDCKIBON大作战	SUNSOFT	SLG
	DESTREGA(THE BEST)	KOEI	FTG
	ROCKMAN 4 新野心!!	CAPCOM	ACT
	SD飞龙之拳EPISODE1奥义之书	CULTEREBRAIN	FTG
	SILVER事件	BANDAI	AVG

NINTENDO 64

1999年9月

23日	WIN BACK	光荣	ACT
24日	ON&OFF RACING	IMAGINEER	RAC
30日	V–RALLYEDITION 99	SPIKE	RAC
下旬	PRO指南麻雀"兵"	CULTUREBRAIN	ETC
未定	64花札~天使之约定~	ALTRON	TAB
29日	SUPER ROBOT大战64	BANPRESTO	SRPG
未定	BEAST WARS METALS	TAKARA	FTG
	夜光虫~杀人航路~	ATHENAACT	AVG

GAMEBOY

1999年9月

9月23日	GAME BOYD RAGON QUE STⅡ、Ⅲ	ENIX	RPG
	可爱PETSHOP物语	TAITO	SLG
30日	V–RALLY	SPIKE	RAC
中旬	时空战士TUROK 2	ACCLAIM JAPAN	ACT
下旬	SUPERBLACK BASS~REAL FIGHT~	STAR FISH	TAB
未定	DUN GEON SAVICR	J. WING	RPG
	OTH ELLO MILLEN NIUM	DAORIGNAL	SLG
	WARIOLAND 3	任天堂	ACT
	白江车段之围棋入门	CULTUREBRAIN	TAB
10月1日	SUPER OBO大战LINKBATTLER	BANPRESTO	ETC
7日	乐语王TANGO!	J. WING	ETC
8日	格斗料理BIS TRORECIPE激斗ODBATTLE编	BANPRESTO	RPG
	HAMSTER CLUB	JORD AN	ETC
	SUPER RREAL FISHING	BOTTOM UP	SPT
21日	铳钢战记EMOTE BATTLERS	KONAMI	SLG
上旬	CAT WOMAN	KEMCO	ACT
	WIZADARYVA MIPIRE	ASCII	RPG
下旬	仓库番传说~光与音之国~	J. WING	PUZ
未定	POCKET GT	MTO	RAC
	SUPER CHINE SEFIGH TERDX	CULTUREBRAIN	FTG
	本格将棋圣	CULTUREBRAIN	TAB

κουκλοθεατρο

ククロセアトロ

悠久の瞳

机种:PS　厂商:SUNSOFT　类型:RPG　发售日:1999年11月

为拯救王都而展开的人形使的故事!

主人公：卢卡

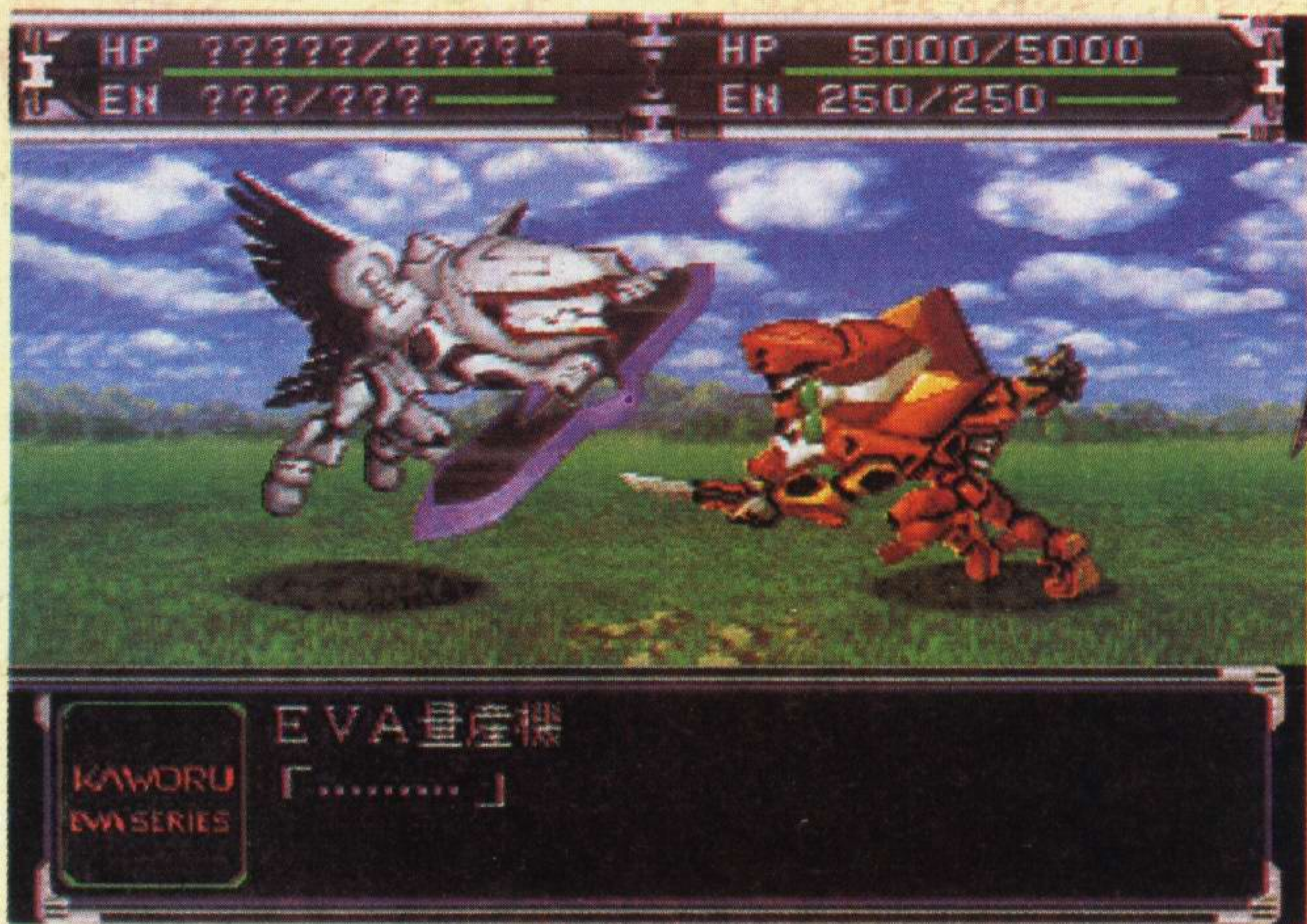
艾蕾娜

沃雷斯

露丽姐

破坏神路那在与女神的战争中被封印在乌利岛，然而古路斯王都的骑士队长为了令破坏神复活，打倒了曾参加过女神战争的战士之一的巴尔萨，从而获得了封印路那的关键——魔剑。

于此同时，喜爱冒险的四个年轻人为了寻找宝物开始了冒险，他们分别是卢卡、艾蕾娜、尼克尔及马乌斯。在偶然的情况下，他们得到了古代王国的宝物地图。于是，命运的齿轮开始转动了……



スーパーロボット大戦α

超级机器人大战α

机种:PS、DC　类型:S·RPG　厂商:BANPRESTO　发售日:未定

超级机器人大战以全新的画面华丽登场!

大受欢迎的S·RPG《超级机器人大战》的最新作——《超级机器人大战α》即将登场,在新作中将集合动画片中几乎全部的机器人。本次的新作将在PS和DC两种主机上同时推出,当然鉴于两主机的性能有所差别,两种版本的画面会有区别。最明显的不同表现在战斗画面的处理上,PS版的战斗画面是2D的动画风格,而DC版则会使用完全的多边形来表现。相信两个版本会带给大家不同的乐趣!

首先公开用动画风格表现战斗的PS版画面





◀全部角色都会在移动中发起攻击。



▲可以清楚的看到冲击波的上下舞动。



▶用枪射击的动作都被一一表现出来。



▼在游戏中玩家可以选择关闭战斗画面以节省时间。



万能侠



▶当然保留了大家熟悉的必杀攻击。





◀极为强大的V高达也在本游戏中出现。

最强之高达登场了

这就是DC版的画面!

本次能展示的DC版画面十分有限,不过仍可以明显的看出用3D来显示的画面的确是十分细致的。



▶这样的画面在本系列中是前所未有的。



◀这是机器人在受到攻击后炸裂的瞬间。

▲在战斗画面中双方的角色都配有语音。

《超时空要塞》、《EVA》、《波尔泰斯Ⅴ》也收录其中

本作中除了继承《超级机器人大战》系列原有的内容外，还添加了《超时空要塞》的内容，即以该片的剧场版为基础并加入了部分TV版中登场的机器人，揉进《α》当中。除此之外，游戏中还会有《新世纪EVA》剧场版中的量产型EVA亮相，再加上《波尔泰斯Ⅴ》中的角色，都使《α》受人期待。



▲MACROSS可以从巨大的基地变身为机器人并发动强大的攻击。



这些就是在片头动画中登场的机器人



▲EVA初号机的武器变成了剑。

倍受瞩目的新作！



▲机器人的变形都与原作相符。

大受好评的即时插入动画将更具迫力！



▲驾驶员的脸部占了画面一半。

在《超级机器人大战》的前几代中，当战斗一方使用必杀技时会突然插入角色表情的动画，这一手法在本作中得到了加强，角色的面部表情会更加清晰，因为插入的动画将会占到屏幕的一半。



◀战斗时的动感更加强烈。



◀游戏中当然有强大的BOSS。

总共收录31部作品

《机动战士高达》
《机动战士Z高达》
《机动战士高达ZZ》
《机动战士高达 逆袭的夏亚》
《机动战士高达0080～口袋中的战争》
《机动战士高达0083～星尘之辉》
《机动战士高达F91》
《机动战士V高达》



《新机动战计高达W》
《新机动战计高达W～ENDLESS WALTZ～》
《圣战士登拜因》
《无敌刚人泰坦3》
《万能侠Z》
《超级万能侠》
剧场版《万能侠》
《盖塔》
《盖塔G》
《真·盖塔》
《超兽机神》
《勇者雷汀》
《超电磁机器人V》
《超电磁机器人V》
《超时空要塞》



《超时空要塞～可曾记起爱》
《超时空要塞PLUS》
《飞跃巅峰》
《新世纪福音战士》
《THE END OF EVANGELION AIR》
《守护巨神THE ANIMATION～地球静止之日》
《魔装机神THE LOAD OF ELEMENTAL》
《超机大战SRX》

EVA初号机
エヴァンゲリオン初号機
ガンバスター
钢巴斯塔
超电磁V
コン・バトラーV
雷汀
ライディーン
泰坦3
タイターン3
守护巨神
ジャイアント・ロボ
R-1
R-1
サイバスター
赛巴斯塔

机器人可以解体并且单独战斗！

“分离系统”是《机器人大战α》中首次加入的系统，即一些机器人可以解体为两个作战单位，如V高达就可以在战斗中使上下半身分离并继续战斗，而且这两部分在地图上都将成为相对独立的单位。这一设定将会增加游戏的乐趣。

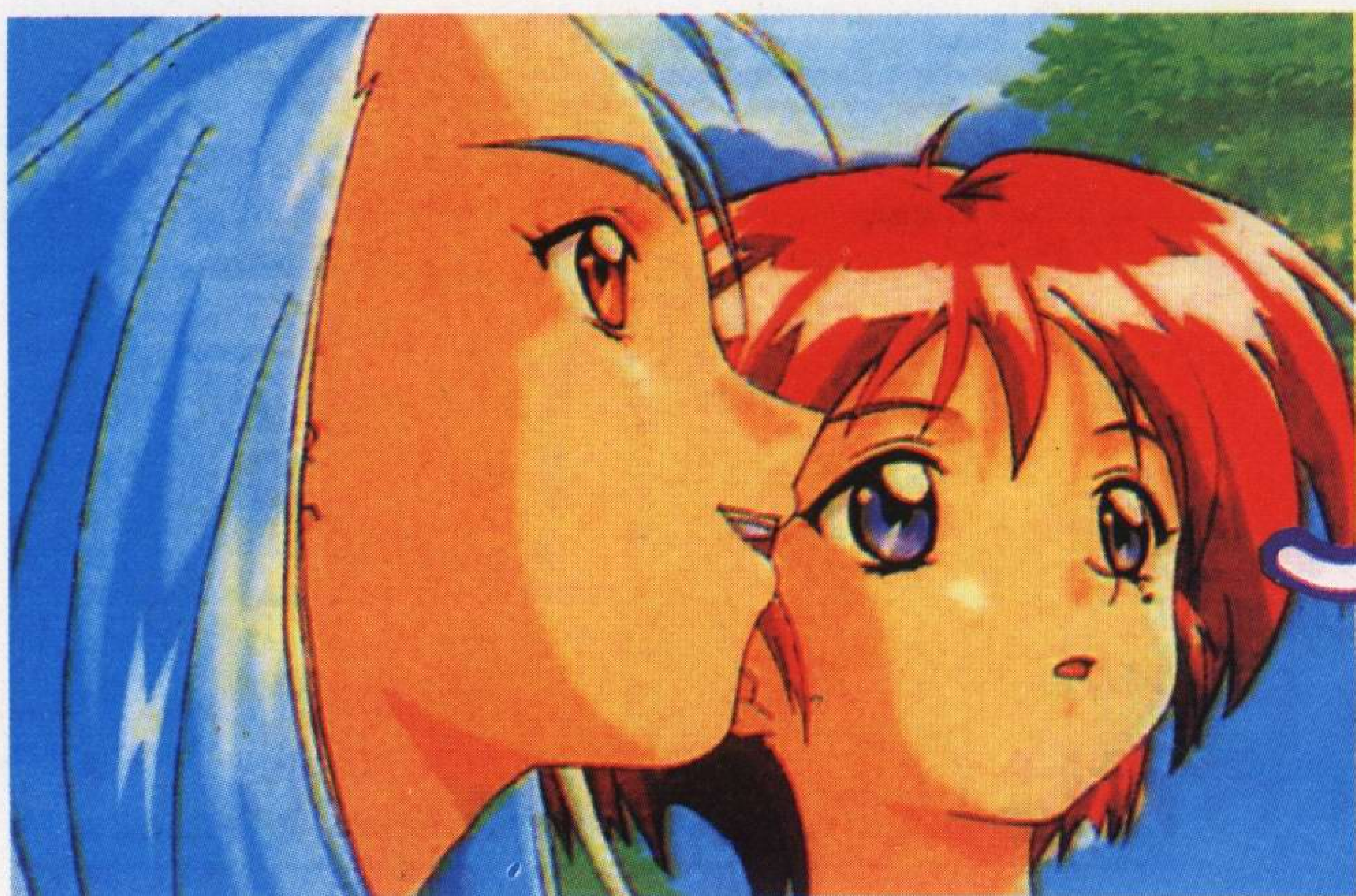




▲万能侠的驾驶舱可作为单独的一部分进行战斗。

◀象动画片中所演的那样，V高达将上下分离后用下半身撞向敌人。

驾驶机器人展开激烈的战斗！



ときめきメモリアル2®
心跳回忆 2

机种:PS　厂商:KONAMI　类型:SLG　发售日:11月25日

期待已久的恋爱名作续篇终于登场!

可以说得上是恋爱模拟游戏代表作的"心跳回忆"终于决定发售续篇了,此次的"2"将以CD 5枚组的大容量与广大FANS见面。大家所熟悉的藤崎诗织等角色此次将不再出现,取而代之的是一大批更加具有青春活力的新角色。女主人公名为"阳下光",此外还将有10位女孩等待玩者去追求,下面就让我们一起来看一看这些女孩的有关介绍吧!



◀使用了5枚CD的大容量,动画质素当然大大提高,游戏也更加吸引人。



▲看到这辆豪华的轿车,相信各位都猜到是谁家的女孩了吧?



◀除了光之外,其他女主角也相当可爱,到底要追求哪一个呢?

超魅力的登场角色!

▶各具魅力的女孩会陆续登场。







麻生华澄

住在主角邻家的漂亮姐姐

住在主角家附近的一个少女,自小对主角关怀备至,性格清纯、开朗、头脑精明,是个美貌与智慧兼备的女孩。运动方面也有非常好的成绩,现就读于某大学,为了将来成为女教师而努力中。兴趣是弹钢琴。





水无月琴子

女主角「光」的好友,纯正日本女孩

与"光"是中学开始的同学,也是她的亲友,衷心祝福着主角与光两人。喜爱日本文化,最不喜欢半和半西的歪曲文化,兴趣是边喝茶边读书,以及作诗等文静的活动。





寿美幸

为全世界带来不幸的女孩

与名字刚刚相反,是个经常为身边的人带来不幸的人,从出生那天开始,一直看着身边的人遭遇不幸,虽然如此,但仍然能够保持开朗的心境,实属难得,兴趣是收集小饰物。








双亲到外国旅行一去便数年，为了赚取生活费，于是到各处当散工，虽然有一兄长，但似乎从未有帮助维持家计。平常喜欢做家务，说到料理更手屈一指，生平最不喜欢油嘴滑舌的男孩子。兴趣是做日式甜品。

一文字茜

学校中最爱劳动的快乐少女




最爱浪漫，经常醉于空想之中的女孩子，对各色各样的占卜都有兴趣，亦由于准确性非常高的关系，所以在学校极受欢迎。可能亦因为过分沉迷占卜的关系，有时有点逃避现实的倾向。对木偶及画册情有独钟。

白雪美帆

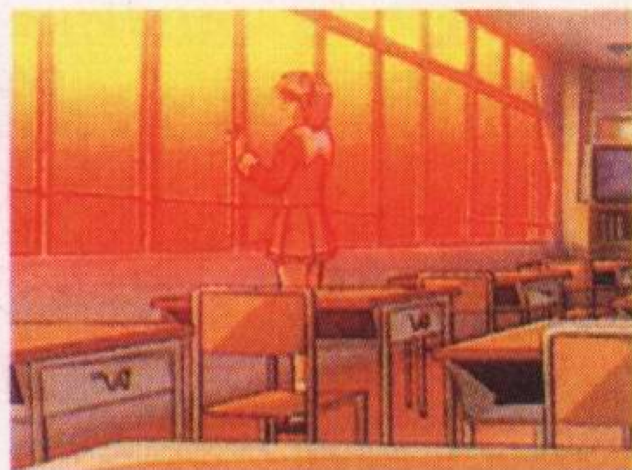
喜爱浪漫空想的占卜师




本来是个非常开朗好动的女孩子，因为某件事情令她不再相信别人。平常少说话，不爱与别人相处，亦绝对不会相信别人，究竟在她身上发生过什么事情呢？又有谁可以将她的心扉重新开启呢？

八重花樱梨

关闭在自我空间中的内向少女

▲▲学校的中庭及教室，所有的场所都有非常优美的描绘，不容错过。



▲光微笑着面对主人公，好可爱呀！

高校三年间展开的动人爱情故事！







▲游戏全程都将以动画的形式来表现，其华丽的程度将令所有玩者惊叹！




为人轻佻的匠

主角的同级生，亦是主角及亲友纯一郎的情敌，掌管所有女孩子的情报，性格方面与前作的好雄非常相似。

粗犷的纯一郎

主角的同级生，也是主角及匠的好友，间中也会当他们的情敌，身份可谓复杂非常。性格粗犷，不拘小节，对恋爱单纯而迟钝，这可能也是他的优点呢！

坂城匠&穗刈纯一郎




有点孩子气，为人也有点冒失，对任何事情都勇往直前，唯独恋爱方面则比较保守。可能因为体形比较瘦削的关系，外表看来比原来年纪小，所以经常给人误会是中学生，这一点本人亦颇感不满。兴趣是收集明信片。最不喜欢的是体重计及毛虫。

佐仓枫子

认真负责的棒球部经理人




粗鲁、豪爽是她的代名词，因为开学典礼时迟到给校长发现，在不愿意的情况下被迫当上回响高校的学生会会长。兴趣是吃喝玩乐、电视游戏及所有动画，未曾为学生会尽过半点责任，对不喜欢的事情会毫不留情的使出必杀飞腿。

赤井ほむら

出击！必杀！学生会长飞腿！




大财团伊集院家的千金小姐，为主角的后辈。性格骄傲而任性，本人亦知道自己的缺点，不过因为找不到改变自己的理由而不了了之。对电脑及机械有一定的知识，不过对世间的知识就似乎过分贫乏了。

伊集院梅

伊集院丽的妹妹？又一个讨厌角色？

立体忍者活剧

天诛

Tenchu

机种:PS　类型:ACT　厂商:SCEI　发售日:11 月 5 日

与大家久违的《天诛》推出新作!

《天诛》是一款以忍者为题材的动作游戏,目的是要操纵忍者完成各种任务,而且要尽量不引起敌人的注意。将在今年 11 月 5 日推出的《天诛·忍百选》收录了用《天诛·忍凯旋》中的“虎之卷”(编辑模式)编辑的 100 个关卡,每个关卡都有独到之处。



▲在完成任务的同时,从日本桥向京都进发。

用各种忍具打击敌人!





▲在某些限定杀人数的任务里,左下方燃烧的蜡烛是规定的杀人数。

在本游戏中总共有 100 个关卡

角色介绍



▶经历过艰苦修行的忍者,武器是他完成任务的得力助手。

◀这位女忍者性情冷酷,感情从不外露。

可以选择两位熟悉的忍者

这就是在前作中的编辑模式——虎之卷

▶地面、墙壁和水池等地形都可以自由配置。





▲在编辑地形时,还可以随时改变其它各种选择。

享受自己编辑任务的乐趣!

玩家可以利用虎之卷模式来编辑出一个个完全独创的关卡,从任务的内容到地形的配置,都可以随意进行修改。在本作收录的 100 个关卡中,解谜的成份比较多。其实这 100 个关卡中有不少是向玩家们征集到的,你也不妨试一试自己编辑一下,看看自己的想像力如何。



去感受每一个精心设计的关卡

在《天诛·忍百选》的选关画面中，可以清楚地知道每一关的任务内容，如将敌人全灭、暗杀某人或是寻找特定道具等。每一关中的场景都与气氛极其相衬，如城中的敌人会是武士，山中的敌人会是熊等。无论战斗是发生在道场还是商人家中，都让人有一种身临其境的感觉。完成任务时要尽量节省时间，在趁敌人未觉察时，使其瞬间毙命，就能缩短完成任务所需的时间。





◀在要求将敌人全灭的关中，面对多名敌人也决不能慌张。

要走哪条路呢？



◀像这种地方不用绳索的话，会非常危险。



忍者一定要行动迅速

◀面对会移动的地板也决不能退缩，时间是不等人的。



◀看上去有些像《燃烧战车》。



◀寺院中的红色咒符使人有一种不祥的感觉。



▲有时要寻找的东西会在一些很显眼的地方。



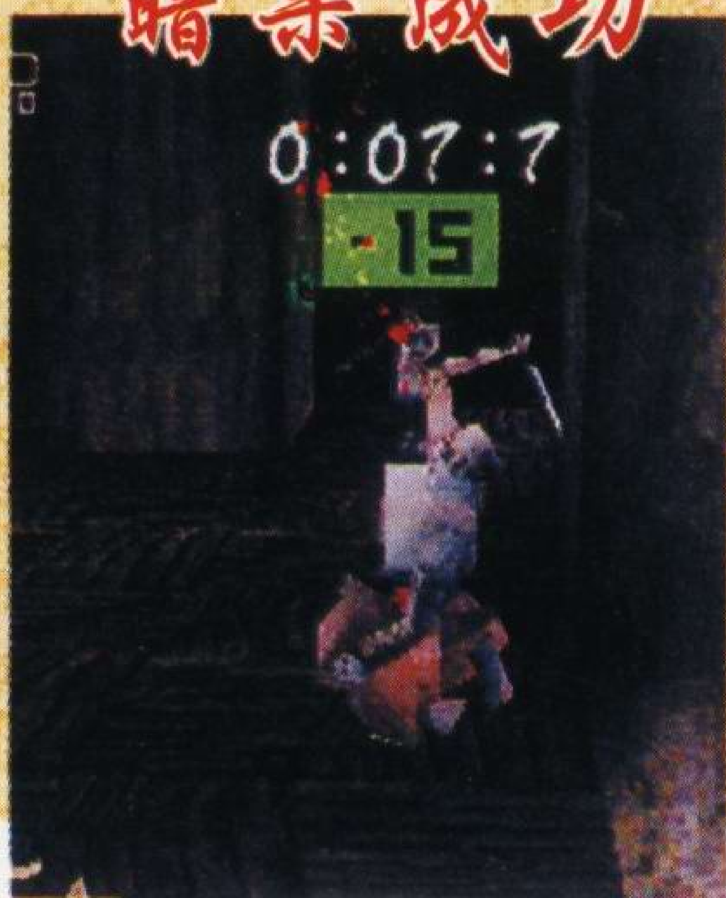


◀在有的任务中只要被敌人发现就算任务失败。

对敌人决不留情!

在打倒敌人的同时，也别忘了关注其他敌人的一举一动，消灭敌人的最好方法就是在他不知不觉的时候发出致命一击。这样做既可以避免危险的正面冲突，又可以不招来更多的敌人。





暗杀成功

◀敌人会用火焰、铁棒等武器进行攻击。

◀如果能将敌人一击毙命就可以将时间减少15秒。

留下自己辉煌的记录

在完成全部任务之后，就可以拥有自己的通关记录，总共可以保留成绩最优秀的前三名。评价是以任务的类型为区别，这样自己擅长什么任务就可以一目了然。





◀过关后还可以知道自己总共被发现过几回。



THE LEGEND OF
ZELDA®

机种:N64　厂商:任天堂
类型:ARPG　发售日:2000 年 3 月



赛尔达传说～外传

"赛尔达传说～外传"是前作"赛尔达传说～时之洋笛"的续篇，也是对应 N64 主机"记忆扩张 ROM"的专用软件。因为前作曾大受好评，并且获得了游戏史上的最高得分，所以任天堂公司在如此短的时间内再次推出这一王牌劲作，相信是想借此争取更多的玩家。



STORY

某日，林克在密林中见到了戴着奇妙面具的斯塔尔吉特，斯塔尔吉特夺走了林克的爱马艾波娜，并进入了扭曲的空间之门。林克紧随其后进入了大门，继而他发现自己来到的这个世界似曾相识。天空中有着巨大的月亮，并且它正落向地面。这里的人们在传说："数日之后，这个世界就会终结……"林克心想，如果找到戴面具的斯塔尔吉特，或许有能够解决这里危机的办法。于是，林克再次开始了惊心动魄的冒险之旅。









赛尔达传说～不可思议的木之实

机种:彩色 GB　发售日:未定







广 告

北京腾达游戏【邮购价目】

寄关族们的挚友!

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
世嘉 DC 机	1498 元	30 元	世嘉 MD 机	125 元	25 元	GB 掌机超薄	275 元	20 元
PS7501 型	500 元	20 元	世嘉彩色掌机 16 位	550 元	20 元	NEO GEO 彩色 16 位掌机	1150 元	30 元
PS9003 型	1130 元	30 元	MD16 位掌机	220 元	20 元	PS 跳舞地毯	75 元	20 元
世嘉土星	750 元	30 元	彩色 GB 机	500 元	20 元	PS 电影卡	230 元	20 元
			GB 薄光源机	380 元	20 元	PS 记忆摇杆	80 元	8 元

本店由于工作繁忙，大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复，请附上回邮信封及邮票。

本店 GB 卡大部分均有编号，邮购玩家若有不便，在邮购时写清编号即可，以下目录将小游戏（如：俄罗斯，坦克之类）均省略为等。

GB 合卡：（役满，坦克，玛利医生，俄罗斯一类的小游戏或重复的游戏省略为"等"）

类型	编号	所含游戏	价格
7 合 1	(JPS-016)	魂斗罗 6，邦尼兔，冒险岛 2，大坦克，炸弹杰克，打击方块，仓库番	28
11 合 1	(A25)	吞食天地(中文)，口袋绿，恶魔城，魔法阵，大战略，骑士物语，樱桃小丸子，等	63
33 合 1	(LY9934)	真人快打(彩)，恐龙金钢，青蛙过街(彩)，挖金，炸弹杰克，智慧球，仔熊物语，企鹅，宝石传说，宇宙战机等	73
28 合 1	(LY9935)	黑衣人(彩)恐龙猎人(彩)，青蛙过街，蜈蚣大战，米老鼠 3，NBA 蓝球，迷魂车，杜先生，宇宙战机等	73
6 合 1	(6GK-001)	太空战士 4(中文)，玛利 3(彩)，皮卡丘(彩)，第二次(中文)，三国中文，口袋青	85
28 合 1	(JK-826)	忍者龙剑传，花式撞球，玛利，上海，坦克，仓库番，雷霆战机，水管，等	28
14 合 1	(012)	第二次中文，吞食天地中文，三国中文，口袋青，口袋超人，口袋恋爱，超级大事件，打蟑螂，机器人外传，迷你四驱，金太郎，除虫大战，迷你猪，打地鼠	83
12 合 1	(TD-12)	斩红郎，96 格斗，金钢战士 3，超级玛利，打砖块，南北拳，金钢战士，等	48
17 合 1	(GB-17)	玛利 4，96 格斗，幽白 4，米老鼠，95 格斗，幽白 2 等	48
7 合 1	(LY9907)	第二次中文，吞食中文，三国中文，太空战士，沙特传说，创世纪外传，鬼神降临	78
30 合 1	(LY9933)	昆虫危机(彩)，傻大猫(彩)，青蛙过街，蜈蚣大战，米老鼠 3，恶魔城，小精灵，等	73
14 合 1	(14VT205)	饿狼 3，吞食天地，小叮当赛车，机器人大战，音速 5，腊笔小新 4，俄罗斯等	48
8 合 1	(AG811)	朱罗纪 3(中文)，98 足球，音速 5，卡拉村，疯狂泰山，克星兄弟，爆破俄罗斯，蓝精灵	75
13 合 1	(6B74A)	RB 饿狼，96 格斗，沙漠风爆，菲力猫，赌王，篮球，自由搏击，米奇，撞球．玛利医生，等	45
25 合 1	(25DB010)	RB 饿狼，96 格斗，98 世界杯，小叮当，星舰迷航记，泡泡龙 3，音速 5，98 海战，虎鸽，蓝精灵，等	58
9 合 1	(AG901)	96 格斗王，洛克人 I，II，III，V，玛利 4，玛利 1，水管玛利	44
10 合 1	(AG1002)	口袋妖怪，恐龙蛋，疯狂赛车，柯楠，太空战士 3，信长野望，鬼马小精灵，米奇，玛利医生，五子棋	65
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新，忍龟 3，叮当 2，冒险岛，米老鼠	38
11 合 1	(018)	宠物鸡，口袋妖怪，第二次，大金钢 2，风来西林，阿沙雷 5，隐忍 5，玛利，除妖，信长，玛利 4	95
8 合 1	(AG802)	玛利 6，迷你四驱 II，三国中文，女神转生，太空战士，信长野望，大战略，隐忍	80
8 合 1	(AG806)	街霸，魂斗罗，泡泡龙，叮当，智慧方块，超级坦克，役满，仓库番	34
5 合 1	(AG503)	快打旋风，七龙珠，中国功夫，恶魔城，SD 战国传	34
8 合 1	(AG812)	RB 饿狼，魂斗罗，飞龙拳，魁男塾，玛利等	38
5 合 1	(AG502)	恶魔城 3，五右卫门，三国中文，创世纪，沙特传说	68
5 合 1	(AG505)	98 足球，忍者龟，魂斗罗，疯狂泰山 2，鬼马小精灵	34
17 合 1	(GB001)	96 格斗王，大金钢 4，玛利 4，玛利 6，俄罗斯等	38
9 合 1	(9C)	超级装甲奇兵，口袋怪物，风来西林，宠物鸡，洛克人 5，95 格斗王，三国中文，太空战士 3，四驱车	95
16 合 1	(TD16)	玛利 4．米老鼠，玛利蛋，扑克，网球，弹珠，役满，玛利医生等	34
6 合 1	(6A01)	97 足球，狮子王，杀手学堂，木偶奇遇记，蓝精灵，虎鸽，等	48
56 合 1	(AG008)	玛利，魂斗罗，蜡笔，玛利医生，仓库番，射击方块，阿弥陀，等	32
6 合 1	(JK-019)	宠物鸡，口袋怪物，太空战士 3，女神转生 2，圣剑传说，三国中文	85
13 合 1	(DY05)	桃太郎电铁，洛克人 5，RB 饿狼，魂斗罗，泡泡龙 3，地球保为战，F1 小子，股子转盘，等	45
10 合 1	(JK-045)	96 格斗王，大贝兽，怪兽大竞走，大战略，头文字 D，阿佛列鸡，牧场物语，等	83
50 合 1	(D004)	能量战士(彩)，恐龙猎人(彩)，傻大猫(彩)，蜈蚣大战(彩)，青蛙历险，等	73
12 合 1	(BJ5011)	RB 饿狼，炸弹俄罗斯，恶魔城，兰宝基尼▮车，泡泡龙 3，蜡笔小新，热血足球，玛利天地，雀四郎，等	38
11 合 1	(6B74C)	RB 恶狼，洛克人`5，冒险岛 3，蜡笔小新，美少女战士，KONAMI 篮球，唐老鸭 2，小叮当 2，赛车英雄，四川省，方块	43
16 合 1	(S16)	斗神传，95 格斗，幽白 4，龙珠 Z，蜡笔小新，玛利兄弟，俄罗斯．．等	42
30 合 1	(AG003)	樱桃小丸子，激龟 3，蜡笔小新 5，俄罗斯，网球，玛利医生，等	33
10 合 1	(A37)96	格斗，双截龙，1，2，3，洛克人 1，2，3，魂斗罗，1．2．热血硬派	42
48 合 1	(GA006)	蓝精灵，腊笔小新，美少女战士，俄罗斯，太空侵略者，撞砖．等	34
5 合 1	(5A01)	真人快打 3，97 足球，风中奇缘，木偶奇遇记，阿拉丁	43
40 合 1	(GA005)	幽白，元祖快杰，米老鼠，滚动方块，黑白棋，撞砖，俄罗斯，役满．等	34
18 和 1	(JPS-019)	冒险岛 2，双截龙，魂斗罗，雪人兄弟，忍者龟，热血硬派，热血高校躲避球，忍者龙剑，碎石战士，名星篮球，雀四等	43
29 合 1	(DC-071)	大盗五佑卫门(彩)，大占略 II(彩)，口袋黄，96 格斗，首都高(彩)上海(彩)，名侦探柯楠 II，太空战士中文，三国中文，吞食天地 3，第二次中文，火战车，隐忍传说，神剑无敌，雷光战士，阿沙雷，圣剑传说，音速 5，冒险岛，忍者龟，泡泡龙 3，雪人兄弟，青蛙过街(彩)唐老鸭，小精灵，等	143
25 合 1	(PT-073)	大贝兽物语 II，口袋黄，99NBA，麻将王，98 格斗学员，96 格斗王，轰炸人，兔宝宝．98 赛车，小叮当 DX10，玛利，小精灵，俄罗斯，挖金等	143
24 合 1	(A40)	游戏王(彩)，决战音乐 DT，保龄球(彩)音速小子，名侦探柯楠，雪人兄弟，彩色撞砖，玛利，打砖，等	98
12 合 1	(12E)	第二次中文，口袋怪兽(红)，魔法阵 2，大战略，第一次机器人，信长野望，太空战士 6，暴龙世界，役满，方块等	70
9 合 1	(A21)	口袋黄，96 格斗，音速 5，雀四朗，绝对无敌，玛利医生等	68
16 合 1	(A1601)	心跳回忆(彩)，口袋妖怪 6(彩)，口袋红，绿，青，黄，口袋恋爱，口袋医生，口袋妖怪物语，口袋全集	160
6 合 1	(A23)	口袋黄，太空战士 4，魂斗罗，玛利 6，冒险岛 2，忍者龟	68
12 合 1	(A1201)	勇者斗恶龙(彩)，破坏玛利(彩)赛尔达传说(彩)，口袋怪兽全集(彩)，海贼王(彩)海陆空大战(彩)首都高等	160
10 合 1	(AG1001)	三国英雄，96 格斗，鬼太郎，大富翁，疯狂赛车，创世纪外传，役满，等	129
12 合 1	(12ZH)	吞食天地 II(中)三国中文，第二次中文，98 足球，太空战士 3，大战略，仓库番，等	83
11 合 1	(DQ002)	彩卡勇者斗恶龙，俄罗斯方块忍者龟，雪人兄弟，保龄球(彩)，玛利 6，恶魔城，仓库番，等	86
32 合 1	(JPS006)	96 格斗王，双截龙，天使之翼，小叮当，音速 5，冒险岛 II，蓝精灵，魂斗罗，企鹅推蛋，仔熊物语，仓库番，打地鼠，平安京怪兽，玛利医生等	43
12 合 1	(A1202))	勇者斗恶龙(彩)怪兽战士(彩)，天使海贼王(彩)，罗德岛，口袋怪兽青，红，口袋手册，牧场物语，等	160
32 合 1	(DC-065)	口袋红，绿，青，黄，96 格斗，格斗学员，太空战士 4 中文，第二次(中)，三国中，吞食(中)，圣剑传说，信长，幽白 4，灌篮高手，柯楠，小叮当 DX10，音速 5，棒球，小新，樱桃小丸子，役满等	143
15 合 1	(BJ1010))	勇者斗恶龙，坏玛利 II，怪兽战士(彩)，女神转生(彩)赛尔达(彩)口袋全集(彩)，海路空大战，等	160
20 合 1	(JPS-008)	洛克人 I，II，III，IV，V，泡泡龙 3，役满，玛利网球，玛利医生，智慧方块，等	43
120 合 1	(JK-059B)	RB 饿狼，96 格斗，朱罗记 II，NBA 双截龙 3，格斗快打，汤尼兔，世界足球，等	43
26 合 1	(JPS-009)	96 格斗．朱罗记 3．泡泡龙 3，激龟 3，玛利 4，彩虹岛，双截龙，兔宝宝，菲力猫，玛利医生，太空侵略者，等	43
19 合 1	(JPS-001)	96 格斗．RB 饿狼，花木兰，樱桃小丸子，魂斗罗 6．绝对无敌，越野机车，大富毫，等	55
30 合 1	(DC-068)	赛尔达，口袋黄，炸弹人彩色，蚂蚁兵，古文探险，傻大猫，98 极速快车，青蛙过街，天使之翼，恶魔城，幽白，洛克人 2 忍龟，雪人，玛利，米老鼠，俄罗斯，等	143
52 合 1	(DY52)	虎鸽，忍鬼 3 代，玛利医生，米奇老鼠，超级玛利，企鹅方块，仓库番，撞砖，等	30
14 合 1	(JR1401)	音速 6，柯楠，恐龙猎人，泡泡龙，96 格斗，玛利，等	28
16 和 1	(JK-015)	吞食天地，破坏玛利，天使之翼，幽白，灌篮高手，美少女战士 R，腊笔小新 4，三国中文，热血硬派，达菲鸭，SD 战国 3，魔法骑士 2，SD 物语，女神转生外传，雷光战士，时空霸者	83

北京腾达游戏【邮购价目】

闯关族们的挚友！

15 合 1	(004)	大金钢, 95 格斗王, 第一次机器人, 密宝传说, 雷光战士 2, 斗人魔竟传, SD 战国 2, 银河战士 2, 鬼神降临, 王国物语, 阿沙雷 3, 家庭战争, 圣斗士, 鬼忍降魔, 沙特传说	83
10 合 1	(JK-045)	96 格斗, 大贝兽, 怪兽大竞走, 月面之战, 头文字 D, 阿佛列鸡, 牧场物语, 大战略, 口袋收藏品, 98 海战	43
10 合 1	(JK-001)	斩红郎, 96 格斗, 饿狼 II, 快打旋风 II, 世界英雄 II, 幽白 4, 忍者神龟 3, 蜡笔小新 4, 音速 5, 美少女战士 R	38
8 合 1	(AG803)	96 格斗王, 虎鸽, 忍者龙剑传, 玛利, 碎石战士, 南北拳, 98 坦克, 俄罗斯	37
12 合 1	(M3201)	勇者斗恶龙, 三国中文, 第二次中文, 吞食天地中文, 太空战士 3, 隐忍 5, 女神转生 II, 信长野望．魔界塔士, 创世纪外转, 妖精物语, 机器恐龙	115
12 合 1	(003)	大战略, 月面之战, 口袋绿, 风来西林, 四驱, 吞食天地, 鬼太郎, 三国中文, 希望之剑, 勇者传说, 创世纪外传, 领土模拟战	85
11 合 1	(AG1101)	太空战士 4 中文, 吞食天地中文, 三国中文．柯楠 2, 大战略, 第二次, 信长, 鬼神降临, 魔界塔士, 三国英雄, 柯楠	129
11 合 1	(11VT112)	96 格斗, 大金钢 3, 机器人大战, 役满, 俄罗斯, 锄大 D, 仓库番, 逃狱金钢, 玛利, 医生, 等	48
8 合 1	(6B75A)	RB 饿狼, 音速 5, 热血系列, 高校躲避球	48
12 合 1	(12RPG)	第二次, 吞食天地, 七龙珠, 大战略, 格斗中国人 3, 玛利, 俄罗斯, 等	62
8 合 1	(AG805)	96 格斗王, 热血高校, 热血硬派, 热血足球, 网球, 花式撞球, 玛利医生, 扫海艇	43
8 合 1	(A39)	96 格斗, 98 足球, 洛克人 3, 轰炸队, 雪人兄弟, 口袋彩色龙, 青蛙勇士, 98 极速赛车	43
11 合 1	(11BM03)	RB 饿狼, 街霸 2, 幽白 4, 飞龙拳, 忍者龟 3, 美少女战士, 冒险岛, 蓝精灵, 围棋, 坦克大战, 米老鼠	43
11 合 1	(A36)	RB 饿狼, 96 格斗, 朱罗纪, NBA 篮球, 兔宝宝, 热血足球, 双截龙, 智慧方块, 打砖块, 等	43
29 合 1	(A007)	恐龙猎人(彩), 炸弹人(彩), 大战略(彩), 首都高(彩), 青蛙过街(彩), 坦克大战, 仓库番, 扫海艇, 水管工人, 等	83
15 合 1	(QQ902)	98 世界杯, 96 格斗, 音速 5, 洛克人 3, 金钢战士 2, 忍者龟, 泡泡龙, 玛利, 街头格斗, 蜘蛛人, 电梯大战, 俄罗斯, 等	43
9 合 1	(A38)	96 格斗王, 95 格斗王, RB 饿狼, 龙珠(悟空飞翔传), 冒险岛, 玛利医生, 等	43
14 合 1	(JPS-029)	96 格斗王, 魂斗罗 2, 忍者乱太郎, 江户大百科, 伍佑卫门, 樱桃小丸子, 门球, 猴子大冒险, 等	43
12 合 1	(6B74B)	RB 饿狼, 炸弹俄罗斯, 恶魔城, 兰宝基尼车, 泡泡龙, 蜡笔小新, 热血足球, 玛利, 雀四郎,	43
5 合 1	(AG506)	98FIFA, 克星兄弟, 天使老人, 小叮当, 蓝精灵,	43
全彩卡			
37 合 1	(EL9939)	心跳回忆 II, 音乐节拍, 皮卡丘, 坏玛利, 小叮当赛车, 大富翁, 首都高, 青哇过河．锄大 D, 撞砖, 玛利医生, 仓库番, 逃狱金钢, 拼图,	150
32 合 1	(BJ5008)	RB 饿狼, 98FIFA, 炸蛋人 2, 小叮当赛车, 冒险岛 II, 超级玛利, 玛利医生, 等	43
13 合 1	(JPS-012)	口袋红, 绿, 青, 黄, 口袋大富翁(彩), 口袋恋爱 II, 口袋收藏品, 口袋英雄骑士(彩), 勇者斗恶龙(彩), 太空战士 4, 第二次中文, 朱罗纪中文, 天外魔境	143
25 合 1	(024)	神龙传 2, 米老鼠, 泡泡龙, 兔宝宝, 异形, 银河物士, 顽皮熊, 新西洋棋, 叮当, 等	33
8 合 1	(013)	热血体育系列, 热血硬派	28
22 合 1	(043)	金钢战士 3, 魂斗罗 6, 闪电坦克, 西班牙摩托车, 扑克小子, 俄罗斯, 等	28
37 合 1	(JK-063)	格斗学园, 大战略, 小叮当, 时空冒险, 破坏玛利, 口袋黄, 96 格斗, 三国中文, 洛克人, 美少女战士 R, 幽白 4, 剑勇传说, 门球, 轰炸人, 音速 5, 咸蛋超人, 妖精物语, 热血足球, 双截龙, 雪人兄弟, 俄罗斯, 扑克, 撞砖, 等	143
37 合 1	(034)	米老鼠, 泡泡龙, 撞球, 玛利．役满, 方块, 玛利医生, 企鹅大战, 等	28
18 合 1	(A1801)	第二次中文, 太空战士中文, 三国中文, 玛利, 明星篮球, 方块, 空手道, 坦克, 网球, 等	76
27 合 1	(026)	美少女战士 R, 小叮当, 役满, 俄罗斯, 扑克, 撞砖等	28
12 合 1	(JPS-011)	勇者斗恶龙(彩), 破坏玛利(彩)大战略 II(彩)大富翁(彩), 英雄骑士(彩), 口袋黄, 机器人中文, 三国中文, 太空 4, 音速 5, 泡泡龙, 玛利 4	135
11 合 1	(JPS-023)	96 格斗, 95 格斗, 饿狼 RB, 四驱小子, 乱马 1/2, 超级玛利, 俄罗斯, 等	43
25 合 1	(022)	灌烂高手, 蜡笔小新, 超级坦克, 保龄球, 扑克, 越野机车．等	28
9 合 1	(BM0239)	太空战士 4 中文, 三国中文, 天外魔境, 超魔神信长, 大战略, 太空统治者中文, 天外来客, 乱世英雄中文	70
7 合 1	(TA7001)	女神转生 II, 三国中文, 玛利医生, 炸弹人, 玛利网球, 俄罗斯．坦克	73
32 合 1	(040)	飞龙拳外传, 蜡笔小新 4 魂斗罗 2, 俄罗斯, 坦克, 对对碰, 轰炸人, 等	28
17 合 1	(006)	神龙传 2, 米老鼠, 泡泡龙, 兔宝宝, 异形, 银河武士, 顽皮熊, 新西洋棋, 叮当, 武装重地, 老鼠过街, KO 拳击, 夜行鸭, 菲力猫, 美人鱼, 星际旅行, 杰可逊	33
45 合 1	(044)	冒险岛 II. 玛利 6. 魂斗罗 2, 俄罗斯, 坦克, 对对碰, 轰炸人, 等	28
6 合 1	(JPS-015)	音速小子, 热血足球, 俄罗斯, 玛利医生, 解迷小子, 企鹅	28
35 合 1	(031)	射击泡泡龙, 忍者龟, 最后忍道, 魔鬼汽泡, 世界保龄球, 智慧方块, 玛利医生等	28
12 合 1	(019)	音速 5, 樱桃小丸子, 超音速战士, 音速撞砖, 美少女, 音速火战车, 音速方块, 等	28
24 合	1(039)	幽白, 蜡笔小新, 上海, 撞砖, 方块, 踩地雷, 等	28
15 合 1	(JPS-028)	96 格斗, 幽白 3, 忍者龟, 超级魂斗罗, 魔鬼终截者, 法拉力, , 泡泡龙, 智慧篮球, 坦克	43
12 合 1	(001)	破坏玛利, 1, 2, 超级玛利, 1, 2, 超级玛利合集, 1, 2, 玛利 6, 玛利医生, 大金钢, 96 格斗, 俄罗斯	83
40 合 1	(041)	剑勇传说, , 米老鼠, 超级玛利, 俄罗斯, 役满, 玛利医生, 仓库番	28
11 合 1	(016)	第二次中文, 口袋红, 三国中文, 女神转生, 玛利医生, 智慧方块, 役满, 仓库番, 打砖块, 网球, 矿王	78
18 合 1	(JPA-025)	96 格斗, 新口袋轰炸人, 音速五, 四驱, 泡泡龙 3, 玛利 6, 网球, 玛利医生, 俄罗斯, 撞砖等	43
38 合 1	(035)	玛利 6, 超级魂斗罗, 泡泡龙, 纸牌风云, 俄罗斯, 坦克, 太空侵略者, 超级玛利 2, 战斗英雄等	28
26 合 1	(025)	樱桃小丸子, 忍者龟, 花式撞球, 雀四郎, F1 四驱, 玛利, 美少女, 等	28
36 合 1	(032)	超斗士激传, 魂斗罗 2, 网球, 保龄球, 米老鼠, 坦克, 超人快打, 等	28
28 合 1	(027)	龙珠, 魂斗罗, 太空侵略者, 矿王, 方块, 快速玛利等	34
52 合 1	(BJ5006)	RB 饿狼, 98FIFA, 桃太郎, 忍龟, 蝙蝠侠, 米老鼠, 超级玛利, 滚动方块, 解迷小子, 仓库番, 网球, 平安京, 龙战士, 役满, 方块, 宝石传说, 空手道等	38
8 合 1	(BM115B)	RB 饿狼, 96 格斗王, 街霸 2, 桃子, 玛利 6, 魂斗罗, 雀四郎, 米老鼠	43
14 合 1	(036)	大金刚, 第二次, 金货玛利, 玛利 5, J 联盟 95, 三国中文, 圣剑传说, 隐忍, 吞食天地, 魔法阵, 女神转生外传, 大战略, 复活邪神, 信长	83
28 合 1	(TD-28)	口袋红, 绿, 青, 黄, 昆虫危机(彩)首都赛车(彩), 坦克, 俄罗斯, 网球, 电单车, 等	85
19 合 1	(19VT8003)	太空战士 4 中文, 口袋黄, 首都赛车, 超级玛利．役满, 麻将, 玛利医生, 俄罗斯, 智慧方块, 打砖, 坦克, 米老鼠, 雷廷战机, 空手道, 仓库番	85
15 合 1	(15VT8002)	赛尔达传说, 大金钢 4, 首都高, 上海, 企鹅, 炸弹杰克, 智慧弹珠, 扫海艇, 越野单车, 宝石传说, 太空侵略者等	80
17 合 1	(JPS-007)	96 格斗, 热血系列, 役满, 俄罗斯, 等	43
2 合 1	(BJ5016)	第二次中文, 三国中文	43
4 合 1	(A4001)	第二次中文, 太空战士中文, 吞食天地, 三国中文	68
10 合 1	(014)	口袋红, 风来西林, 第二次, 洛克人 V. 96 格斗, 圣剑传说, 太空战士 3, 赛尔达传说, 三国中文, 魔法骑士 II	85
32 合 1	(BJ5008)	RB 饿狼, 98FIFA, 炸弹人, 小叮当, 冒险岛, 超级玛利, 玛利医生, 太空防为战, 役满, 四驱, 龙战士, 等	34

以上合卡邮费每盘 6 元．两盘 8 元以此类推．

原版游戏软件（单价：元）

SS	东京番外地	50	电脑天使	60	VR 枪手 I	65	百物语	65	猫侦探	60	终结者	60	可爱战斗机	60
	机人大战完结篇	480	欢乐世界	60	怪盗	60	月影摇篮	75	VR 对格斗	45	3D 火凤凰	60	恶神传	60
	梦幻之星合集	480	喜欢你	60	光带赛车	45	台球 Ⅲ	60	网球	60	空牙外传	60	春风战队	75
	湾岸赛车 Ⅱ特别版	410	魔幻部队Ⅳ	60	电脑战机	60	胜利足球	60	SEGA RALLY	50	紫炎龙	60	终结者	60

DC	三国 6	530	能量宝石	400	EGG	480	99 拳皇	480	首都高速赛车	470	AIR FORCE DELTA	时价	死亡之屋 2+枪	时价
	SONIC	290	能量宝石中文原版攻略	70	摩纳哥 Ⅱ	350	快打刑事 Ⅱ	480	VR 战士 Ⅲ	300	CLEMAX LANVERS	时价		
	蓝刺	400	神机世界	400	超能力大战 2012	400	街霸 ZERO Ⅲ	500	漫画英雄 VS. CAPCOM	400	FRAME BRIDE	时价		

N64	碟中碟	670	长野冬奥会	590	麻烦制造者	610	卡丁车 Q64		口袋妖怪 64	690	水上电单车	440	大金刚赛车	600
	实况棒球	630	超能力大战 3D	650	大盗伍佑卫门	530	(送原装车模型)	590	玛利合集	660	皇牌空军	460	麻雀放浪记	610
	嗜喱方块	660	CHAME LEON	600	恐龙岛	560	玛利赛车	550	炎之电流	360	模拟城市 2000	640	皇家骑士团 64	790
	星际火狐	680	飞翔 64	480	J 计划 Ⅱ	180	F1 方程	580	98 法兰西	780	萨尔达传说	780	恶魔城	780

广 告

沈阳金利达游戏机专营店一部 闪亮登场

（批发、零售、邮购、维修）

主机类

- 日本原装索尼机：5501、7501、7001、9003，送柄、电源、AV线、直读，920/1100/1100/1100，邮费50元
- 日本原装土星机：送双柄，电源，原版碟，5张盘，售750元，邮费50元
- 世嘉128位DC机（主机+电源+AV线+原柄）售1550元，邮费60元
- NGP彩色手掌机，赠98拳王卡，售890元，邮费30元
- GB彩色手掌机/超簿机/夜光机，500/275/390，邮费均30元

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 震动椅垫	120	40	PS1 +1 化解危机振动枪	65	15	PS 鼠标	40	15	SS 三洋光头 /JVC 光头	130 /120	15
PS 舞蹈跳垫	110 /85	30	PS 自动退膛 3 合 1 枪	185	20	PS 专用制转	40	10	SS 2.0 版 JVC 电影卡	350	15
PS 普通原装柄	60	15	PS 振动方向盘	280	40	PS 全新原装光头	400	15	SS 原装柄	70	10
PS 日产原装振动柄	130	15	PS、SS、N65 三用方向盘	190	40	PS 原装光头 /短线光头	260 /180	15	SS 无线摇控柄 2 只	110	15
PS 野牛振柄	105	15	PS 飞行摇杆	75	15	PS 15B /30B /120B /记忆卡	15 /40 /60	15	GB 彩色充电电池组 /薄机	50 /45	15
PS 双人街机大摇台	180	40	PS 四分插	90	15	PS 绝招王（带记忆功能）	75	15	GB 音箱 /电源 /摇杆	15 /10 /10	10
PS VCD 电影卡	230	15	PS 挎包 /对战线	25 /15	10	PS 金手指第 5 弹 +书	60	15	GB 皮套 /屏幕膜	15 /10	10

日本卡通动画VCD，日粤语发音，中文字幕，彩面珍藏版10元/片，经典日剧10元/片，邮费：10片以下5元，10片以上免邮费，音乐CD15/片

城市猎人系列：便衣女警	2CD	心跳回忆，樱通信	1CD，6CD	街霸 2，TOUCH 大学物语	1CD，2CD	高校教师，星之金币 2	11CD，14CD
海滩之战，百万黄金	1CD，1CD	圣子到，剑风传奇	12CD，13CD	病毒（3D 动画），橙路	3CD，1CD	新闻女郎，悠长假期	11CD，11CD
爱与宿命连发枪，99 剧场版	2CD，2CD	GTO 动画版，侍魂	1CD，1CD	幽灵公主，电影少女	2CD，3CD	一吻定情，星之金币 1	6CD，12CD
彼男彼女的故事（1～12 集）	6CD	碧奇云，真女神传生	6CD，2CD	樱大战（全集），98 拳王	2CD，1CD	透明人间，爱情白皮书	13CD，11CD
火魅之传，宇宙海贼	2CD，3CD	怪医秦博士，下级生	3CD，2CD	浪客剑心，镇魂曲	2CD	恋爱世纪，101 次求婚	11CD，12CD
孔雀王系列：幻影城	1CD	吸血鬼美夕，天空战记	2CD，3CD	浪客剑心，追忆篇	3CD	跟我说爱我，透明人间	12CD，13CD
鬼还祭，樱花丰穗	1CD，1CD	新世纪 TV 版，高达 W	13CD，17CD	高达 W，高达 ZZ	17CD，16CD	猎艳男孩，沙滩小子	12CD，12CD
幽游白书，英雄本色	2CD，1CD	新世纪（剧场版），橙路	4CD，1CD	高达 0083，高达 0079	6CD，9CD	同在屋檐下 Ⅰ、Ⅱ	12CD，13CD
银河英雄传说系列：		青之 6 号，X 战记	2CD，2CD	超时空要塞～可有记起爱	2CD	圣者之行，偶像妈咪	11CD，12CD
白银之谷	2CD	DNA，3×3 只眼（第一部）	5CD，4CD	地狱老师～神眉	1CD		
污名，朝之梦	2CD，2CD	3×3 只眼，圣魔传说	3CD，2CD	GTO，新东京爱情故事	12CD，10CD		

本店出售各种二手索尼、土星八成新以上正常使用送双柄电源，5张盘 750元/450元 邮费均50元

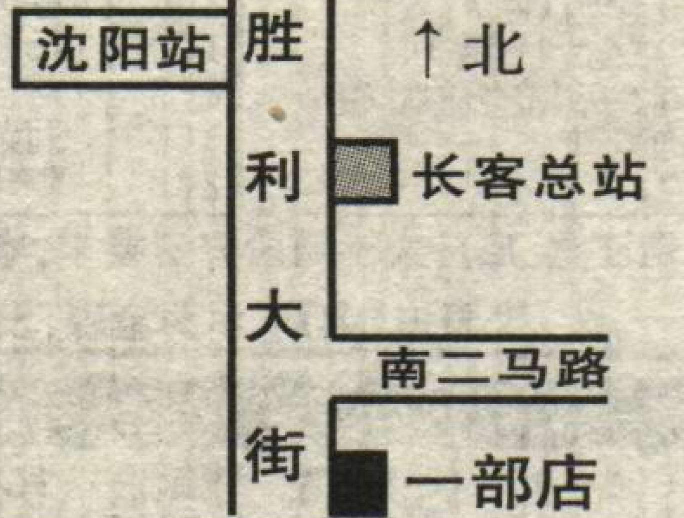
招收学员 招收维修PS、SS机学员，每地区只限1人，随到随学，祥情请打联系电话：013604071706 马宏杰

销售一部（邮购收款）地址：沈阳市和平区胜利南街49号（收款人：马宏杰） 邮编：110001

电话（传真）：024－23510278 批发专线：013604071706

销售二部地址：大西电子市场正门外，左侧胡同第三门市即是 电话：024－22934856 马辉

总店地址：沈阳市和平北市一街56号，北市跳蚤市场18C号 联系人：李彬 电话：024－22521225



广州英鸿电子电器商行

信誉第一 售后服务完善 所有TV GAME产品应有尽有

GB手掌机单卡

第二次机器人－中	30	口袋紫合集	各 60	魂斗罗 Ⅰ	18	双截龙	19	饿狼传说 2	21	以下是 GB 彩色卡	
吞食天地－中	20	大金刚 Ⅰ智	20	魂斗罗 6	18	芭比娃娃	21	饿狼传说 3	23	牧场物语 Ⅱ	55
太空战士 Ⅳ－中	30	大金刚 Ⅲ	25	异形 3	18	上蔚密令	20	超级玛莉 1	18	三国志 Ⅱ	55
三国志－中	20	幽游白书	22	兔宝宝 Ⅰ Ⅱ	各 18	黑猫警长	20	超级玛莉 2	24	泰山猿人	55
三国英杰传－中	20	侏罗纪公园	22	兔宝宝家庭	18	沙漠风暴	23	超级玛莉 3	26	西部牛仔	55
梦幻之星－中	70	地球虫	22	忍者龟 Ⅰ Ⅱ	各 18	机械战警 3	20	超级玛莉 6	26	无赖战士	55
台版大富翁－中彩	90	12 人街霸	22	忍者龙剑传	20	赤色要塞	19	美少女战士	21	孤岛冒险	55
97 格斗	65	真人快打 12 人	22	海湾战争	20	沙陀曼蛇	18	四驱车 Ⅰ	20	游戏王 Ⅰ	55
96 格斗	20	真侍魂	21	蝙蝠侠	19	小叮当 2	23	四驱车 Ⅱ	22	游戏王	57
98 明星杯足球	20	真实谎言	22	铁甲威龙 3	21	法拉利赛车	24	月影村怪物	23	KT 猫－过去编	38
牧场物语	20	阿拉丁	18	热血硬派	18	疯狂赛车	23	F－15 战机	18	KT 猫－未来编	38
口袋红、绿、青	各 20	狮子王	21	蜡笔小新	18	GOGO 赛车	24	荣光足球	22	心跳回忆	60
口袋妖怪 Ⅳ－黄	30	风中奇缘	22	七喜小子	18	篮球大赛	19	98FAFI 足球	23	红色青春	60

GB全彩合卡

BC－10H02 兔宝宝 3＋坏玛莉 2＋勇者斗恶龙＋上海麻将 10 节目	140	BC－1004 海陆空大战＋卡比丘弹珠台＋坏玛莉 36 合	185
BC－19E18 飞龙拳 EX＋荒野大镖客＋西洋棋＋N64 玛莉 13 节目	165	BC－38H00 泰山猿人＋口袋怪兽＋太空大战 36 节目	125
BC－10U14 游戏王 2＋雷霆战机＋坦克大战＋平安宫怪兽 20 节目	150	BC－38H05 口袋全集＋勇者斗恶龙＋热恋四驱 36 节目	125
BC－21E17 玛莉兄弟豪华版＋大富翁＋昆虫逆袭＋赌城高手 21 节目	110	BC－82G01 96 格斗＋世界杯足球＋越野机车 82 节目	135
BC－24T19 三国 Ⅰ Ⅱ＋战国英雄＋大战略＋大富翁＋终极战士……	125	BC－28E11 第二次＋96 格斗＋蜘蛛人＋镭射之光 28 节目	135
BC－28W09 口袋全集＋企鹅世界＋屠龙族＋龙珠王＋快乐阿尼陀…	135	BC－34E06 全口袋＋中国拳＋子熊物语＋米老鼠 34 节目	130
BC－1003 口袋全集＋塔斯故事＋雷霆战机＋龙珠王 BB 故事 28 节目	90	所登合卡是最新推出强势热卖的全彩色合卡一定物超所值	

主机配件

PS1M 记忆卡	20	PS 透明 IC 手柄	25	PS VCD 卡	225	PS 原装背包	70	GB 放大镜两用	18	GB 对战线多型号	15
PS2M 记忆卡	35	PS 振动手柄	35	PS 振动枪 5 代	135	PS 普通背包	40	GB 放大镜－彩	18	GB 皮套大/小	8
PS8M 记忆卡	45	PS 金手指－中＋书	45	PS 滑鼠	40	PS 对战线	13	GB 通用电源	20	GB 扩音器	28
PS 普通手柄	9	PS 四钉器	85	PS 格斗手柄	30	PS 制转	35	GB 3V 电源	8	GB 背包大中小	35/25

原厂 GAME BOY 彩色主机 付原厂电池	售价：495	邮费：20	原厂 GAME BOY 超薄主机 付原厂电池	售价：275	邮费：20
原厂索尼 PS7501 光盘游戏机 配置齐	售价：1130	邮费：40	16 位世嘉 Ⅱ代游戏机 送 4M 游戏一个	售价：135	邮费：25

本商行的产品都经过专业质量检验，各地玩友尽可放心购买，另本行备有品种齐全的MD16位游戏卡，因版面关系不能一一登录，各地玩友可来电，来函咨询，您就会得到最便宜实惠的MD游戏卡，邮费标准：卡带1盘5元，2盘8元，3盘以上10元，配件10元

邮购地址：广州市西堤二马路16号中百电子城1号档 邮编：510130 收款人：刘益华

邮购热线：020－81857137 81869236 批发热线：020－81910663 联系人：石小姐

分店地址：上海市曹阳路60号山关堂电子器市场二楼24档 上海市西康路1505号二楼18档

联系人：石先生 联系电话：13901822115

广 告

★全国第一家二手游戏专营店★ **丽音电子** (本店所售商品皆为二手货,绝无新货)★★★★

本店经过调整后,为全国的玩家准备了品种齐全的游戏主机及相关的周边产品,其性能可靠、价格公道、服务周全。

——丽音全体敬上

经营方法

收购与转让

1. 本店经营宗旨以二手货为主,经营范围包括现有各种家用游戏主机及软件,所销售二手主机、软件、周边设备均只收取少量手续费。
2. 外地玩友可直接将您不需要的主机和游戏软件寄至本店,价格请自定。我们向您承诺,您的物品到达本店后(请注明具体购买日期及详细地址)10至15日内,我们将款汇至您处(您所要求的价格,请不要超过现行市价的60%,如带其它产品另行付费)。
3. **本店在收购时无需代销、代买,直接以现金即时支付,请北京玩友注意。**
4. 以预定方式购买主机(例:您准备以100元买世嘉主机及卡一盘,您只需交10元预定费,在一周内我们将在全国范围内为您寻找相应货品,以最快的速度通知您,如未找到,立刻退还预定金,并自动成为本店会员。)
5. 玩友可来信来电索取本周最新二手货价目。

	名 称	价格/邮费	名 称	价格/邮费
主机类	PS+直读+AV+双手柄+记忆卡+10款游戏+电源	800/60	DC+双手柄+网卡+上网盘+原版盘1张+电源	1450/60
	PS7501型套机(保用一年)	900/60	NG彩色掌机+格斗之王R2	1000/50
	SS+直读+AV+手柄+10款游戏+电源	500/60	百代掌机(WONDER SWAN)	600/50
	N64+AV+电源+手柄+1合卡	800/60	GB普机+两合高K盒卡	220/40
	N64+邦谷VCD光碟机+双手柄+188游戏	2200/60	GB薄机+两合高K盒卡	260/40
	3DO主机+手柄+AV+电源+原版游戏	350/50	GB夜光+两合高K盒卡	330/40
	超任+32M磁碟机+手柄+电源	600/60	GB彩机+1盒彩卡	480/40
	超任+32M磁碟机+光盘机+手柄+电源+全部游戏	1200/80	GG+2合卡+电源+电池盒	300/40
	世嘉机+双手柄+电源+AV+8合卡	200/60	世嘉游牧民+电源+3盒卡	400/40
配件类	PS原装手柄	50/10	金手指	35/8
	PS原装震动手柄	100/10	PS制转	35/10
	PS记忆卡	25/8	PS原装背包	50/15
	跳舞地毯	150/30	SS原装手柄	50/10
	BEAT MANIA专用控制器	220/30	SS格斗摇杆	100/20
	吉它	550/50	SS Nights手柄	80/20
	PS原装震动枪	80/15	SS制转	35/15
	PS大摇杆	150/30	SS用VCD解压卡	240/30
	PS用VCD2.0解压卡	220/30	SS金手指+4M卡+记忆卡(四合一)	100/20

另有大量对应各种主机的软件及周边设备,价格极低廉,敬请函索价目表,超任价目表10元、PS、SS价目表8元。各类掌机5元。预定各类主机10元,其它价目3元。来信请附回邮信封及邮票,有信必复。另会员继续征集,详情见前几期广告。

以上主机价格仅在暑期有效,本店对此次酬宾活动持有最终解释权,以上主机均为8、9成新,均能正常运行光盘游戏,所有主机全部保修3个月,并享有终身维修服务。**本店备有全部PS、SS软件,8元/片(5片以上起邮,买10送1)另高价求购SNK卡带机,PC-FX、VB、SS透明机。**

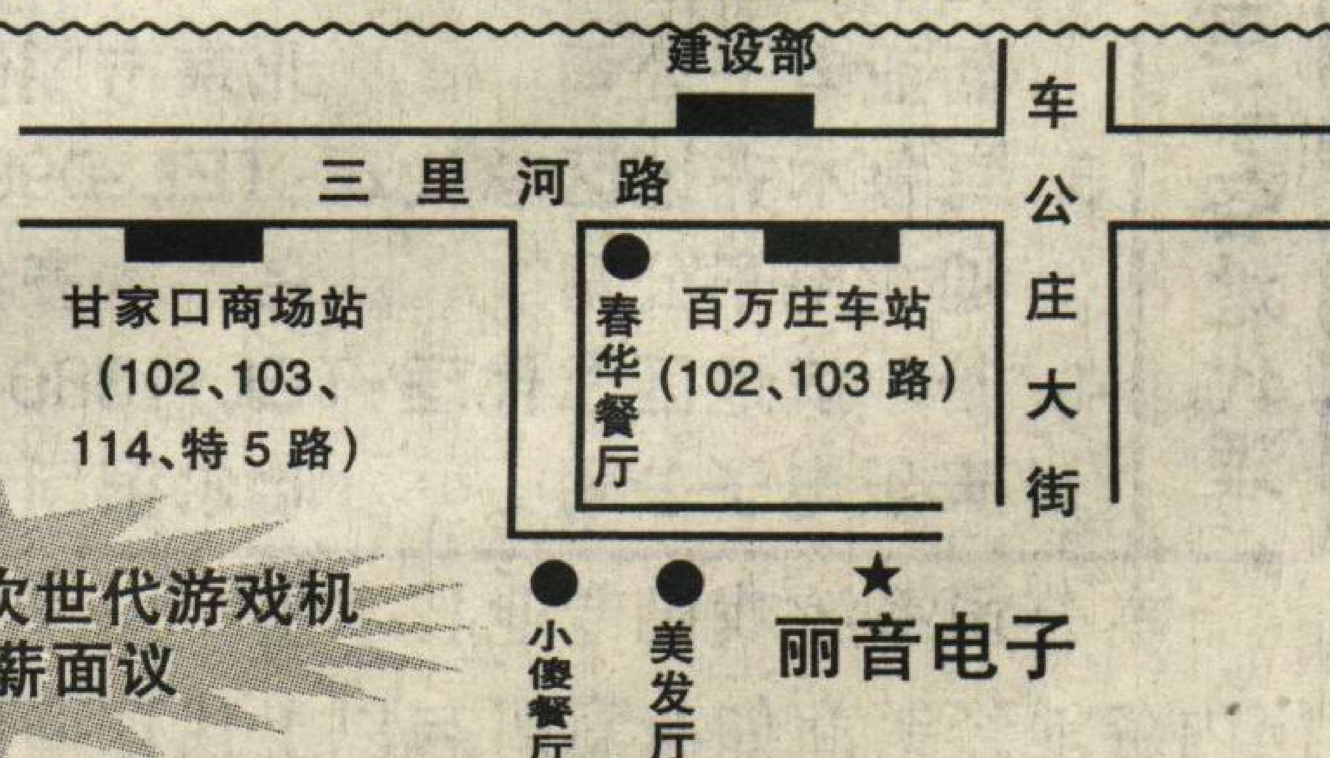
店址:西城区百万庄中里,(百万庄丑区27门对面即是),乘102、103、特5、114百万庄下车。建设部对面口内100米左转即到,如实在找不到,请来电。

邮购汇款及邮包地址:北京市西城区百万庄子区18门2号 赵晓晖(收) 邮编:100037

业务联系电话:(010)68324741

邮购查询请于每周一、四来电

另本店诚聘一名精修次世代游戏机的专业人员,月薪面议



广　告



通威电子(国际)有限公司游戏产品特别推荐

TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

通威电子重点推荐	**1. PS 舞蹈地毯(跳垫):TP－PS/DDR638** 对应包括 KONAMI 最新游戏“Dance Dance Revolution”在内的多款舞蹈游戏让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有 PS 游戏软体,该地毯可同时体验格斗类,足球类,RPG 等各类游戏,感觉会很新刺激,可在家自学 Disco,该产品同时具有游戏及健身功能。 **2. PS 震动椅垫:TP－PS/RSM635** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验的局部震感延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可在不玩游戏时单独用作保健按摩器。 **3. PS 震动背心:TP－PS/RV637** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉,同时具有按摩健身的功能。 **4. PS 金手指:TP－PS/GF620** 充分支持最新版软件及密码,有与计算机连接的打印机接口,并可更改或置新密码(无敌版)。 **5. PS 电影卡:TP－PS/MC615** 真正 2.0 版,兼容 1.0,1.1 版,全制式,图象清晰,高保真立体输出,免跳线,免弹簧,新款推介。
通威电子系列产品	**1. PS 记忆卡:TP－PS/M602** 主要包括 1M/2M/8M/16M/24M/32M/48M/56M/68M/72M/(LED/DISPLAY)品种齐全,1M 到 72M,无记忆丢失现象。 **2. PS 震动手柄:TP－PS/VJ626** 对应所有震动软件,适用于数字及模拟游戏,适用于使用记忆卡,配备多种颜色。 **3. PS 鼠标:TP－PS/MS627** 品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫 **4. PS 方向盘:TP－PS/SW609** 自动支援数码及模拟状态,PS 状态,双振回转,方向盘 150 度转向角度。 **5. PS 制转器::TP－PS/N610** 画质清晰,音像保真 **6. 万用 VGABOX** 适用于 PS/SS/DC,VCD,DVD,所有视听产品的 AV 信号转换为数码信号,直接电脑显示器或真数码彩电等来显示映像,感受数码时代的精彩。 **7. PS 四分插:**新型可拖带 8 支手柄,并可配用震动手柄。
通威电子其它相关产品	**1. AV 输入分插器:TP－168** 质量稳定,耐用方便 **2. 万用制转器:TP－9900** 适用于包括 PS 机,SS 机,DC 机,VCD 机在的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。 **3. PS+PC 方向盘:TP－PS/644** PS/R4/PC 通用 **4. PS/SS/N64 方向盘:TP－PS/TSW646** PS/SS/N64 通用 **5. PS/N64 方向盘:TP－PS/NSW643** PS/R4/N64 通用,可编程式脚踏,两极转向灵敏度 **6. 可退镗光枪:TP－PS/NSW643** 三种装弹模式,配备脚踏,射击准确,适用于 PS 及 GUNCON **7. MD16 位游戏机:CT－1668 CT－1688 CT－2668** **8. 128 位 AV 线:TP－DC/A647** **9. 128 位 RGB 线:TP－DC/C641** **10. 128 位 S 端子线 :TP－DC/S648**
通威电子近期推出	**1. PS 红外线遥控震动手柄:TP－PS/NJ639** 无线遥控距离远,可达 10 米,近距离可多角度遥控 **2. 多种 GAME BOY 周边配件** 主要有①高清晰放大镜②全通用 GB 对打线③多功能蓄电池产品。 **3. GAME BOY 包** 用于携带 GAME BOY 机的配件产品。 **4. GAME BOY 多功能三合一放大镜(带双音箱,手柄等)** 薄机、厚机和彩机都通用。 **5. PS 疯狂吉它** 全新感觉弹奏乐趣 **6. 128 位 DC 手掣** 全面兼容 DC 记忆卡 **7. 因版面所限,还有多种周边配件,未列此内,请来电咨询。**
通威电子各地代理	1. 广州地区总代理:TEL:020－81858642 意翔电子公司　广州西堤二马路 8 号南太工业品批发市场 A118 号 2. 北京地区总代理:TEL:010－65924082 新亚电子公司　北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 103 室 3. 乌鲁木齐地区总代理:TEL:0991－5857042 迪龙电子公司　乌鲁木齐红山地下通道内“金道苑”6 号 4. 哈尔滨地区总代理:TEL:13804536238 天乐电子公司　哈尔滨新曼哈顿商城三楼西 084 厅

本公司系游戏机专业技术生产厂家,技术力量雄厚,产品品质卓越,诚迎各界人士前来洽谈订货,国内各地经销商如有意可与以上代理商联系批发业务。

广　告

沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

特别推荐:★15 寸 NEC 彩监,九成新、高清晰,N－P 双制,可接收电视节目,也可接电脑,需 RGB 及 AV 端子接口,也可接各种游戏机,售价 750 元,含邮费。不可看电视售 550 元,邮费 80 元。★九成新日本东芝火箭炮 N 制电视,220V,画质清晰,更振撼的重低音效果是游戏店及游戏迷的最佳选择,29 寸/25 寸售 1150/900 元,"游戏宝"乃全新双制 5.5 寸监视器,该机采用彩色液晶屏,内藏游戏机和游戏卡,内藏高容量可充电电池,可配任何游戏机和 VCD 机。售价 500 元,邮费 30 元。

动画迷的好消息,凡于本店一次性购买 VCD8 张以上或曾在本店邮购过的玩友均享有碟片的优惠价,金碟 13 元/张,银碟 8 元/张,节目内容可参考第 9 期 53 页的整版 VCD 广告,下面的目录为新节目。

圣子到 BOY	12CD	病毒(99 日本第一部全 3D 人形动画)	3CD	灌蓝高手(金)	51CD	新足球小将－世青篇(金)	5CD	金田一歌剧院的幽灵	2CD
彼男彼女故事 1－14 话	8CD	水晶国传说	2CD	Q 版女神	4CD	高达 W－战场之回忆(金)	4CD	机动战舰(粤)	13CD
超时空要塞 TV 版	12CD	爆烈时空	9CD	魔卡少女樱	10CD	新世纪龙之子	1CD	飞越巅峰(金)	3CD
快杰蒸气侦探团	1CD	青空少女战队	4CD	东京巴比伦(金),亚基拉(金)	1CD,2CD	幽幽白书	2CD	青涩宝贝(伤感途鸦)	6CD

本店厂价推出 PS 跳舞地毯,让您在家中跳出美丽的音符和动感的音乐,既锻炼身体又陶冶了情操,快快购买吧!售价 85 元赠送对应游戏,邮费 20 元　　**本店为您推出最新 GB 卡,下列 GB 卡的价格均含有邮费**

游戏王Ⅱ(彩)	88	游戏王Ⅰ	40	SD 飞龙拳外传	39	音乐 DJ(彩)	45	振动弹珠台(彩,振动)	96	真人快打 4(彩)	50
振动赛车(彩)	97	弹珠台(彩)	43	心跳回忆(体育篇)	60	真女神 转生外传(彩)	45	心跳回忆(文艺篇)	60	萨尔达 DX(彩)	41
怪兽战最强战(彩)	43	罗德岛战记(彩)	41	勇者斗恶龙(彩)	46	口袋 6 代(彩)	43	炸弹人 6 代(彩)	41	玛莉合集(彩)	50
炸弹人 7 代(彩)	43	三国Ⅴ(彩)	55	炸弹人 8 代(彩)	43	第二次机械人(中文)	34	坏欧莉 2(彩)	53	太空战士Ⅳ(中文)	35

GBZ1343	口袋红、绿、青、黄,勇者斗恶龙,口袋情人,口袋收藏品,英雄骑士传,太空 4(中文),第四次机器人,侏罗纪 3,天外魔境Ⅱ	155 元
GBZ1245	勇者斗恶龙,坏欧莉 2,陆海空大战略 2,大富翁,英雄骑士传,口袋黄,新机器人大战,吞食天地Ⅲ,太空 4,泡泡龙,音速 5,N64 玛莉	150 元
GBZ3740	陆海空大战略,格斗学园,时空冒险未来篇,坏欧莉 2,口袋黄,格斗 96,三国志(中文),洛克人 3,美少女战士,幽游白书 4,剑勇传说,妖精物语,热血足球,又截龙 2	165 元
GBZ2442	萨尔达传说 DX,罗德岛战记,口袋黄,时空大冒险,陆海空,格斗学园,96 格斗王,七龙珠,灌蓝高手 2,双截龙 2,魂斗罗,蝙蝠侠,冒险岛Ⅱ,所罗门之迷,泡泡龙	170 元
GBD1549	格斗 96,幽白 3,忍者龟 3,魂斗罗,魔鬼终结者 2,3 赛车,N64,玛莉,四驱车小子,泡泡龙 3,法拉利赛车,音速小子,玛莉医生,雀四郎	48 元
GBD0637	格斗王 96、95,饿狼传说 3,幽游白书 4,忍者龟,忍者龙剑传	48 元
GBD0935	格斗五 96,双截龙 1、2、3,洛克人 1、2、3,魂斗罗 1、2,热血硬派	48 元
GBZ1062	口袋红,月影村怪物,第二次机器人,洛克人 5,96 格斗王,圣剑传说,太空战士Ⅲ,萨尔达传说,三国志,魔法骑士Ⅱ	100 元
GBZ02526	坏莉欧 2,勇者斗恶龙,俄罗斯方块,麻雀,超级挖金,四川省,打砖块,玛丽医生,世界保龄球,太空侵略者,矿王,网球,扑克小子,仓库番 2	100 元

本店是首家在东北开展维修业务的老店,技术全面,专修主板、光驱、电源板等故障

我店为各位玩友精心配制下列各种套餐,请根据你的消化能力选择,购买每份套餐均有精着挂画或钥匙链赠送。关同时享有一个月保换,维修费终身减半的待遇。

经济套餐:(原装主机＋双组装手柄＋专用电源＋组装记忆卡＋AV 线＋直读＋保修卡)　**豪华套餐:**(原装主机＋双原装手柄＋专用大电源＋原装记忆卡＋AV 线＋直读＋保修卡)

7501G,5501 经济套餐　980 元/套、豪华型　910 元/套;7501 经济型　1250 元/套、豪华型　1350 元/套,单机　1180 元/套

9002、9003 经济型　1120 元/套、豪华型　1250 元/套,单机　1050 元/套;白色 SS 经济型 790 元/套,单机　700 元/套,豪华型 950 元/套

DC 套机:(原装主机＋原装手柄＋原版碟 1 张＋专用大电源＋AV 线＋说明书＋保修卡)1800 元/套,单机＋原装柄 1550 元/套

GB 套餐配置:(原装机＋摇杆＋电源　＋皮套＋放大镜＋2 节电池＋说明书＋卡)

GB 普机套餐:375 元/套,单机 295 元;GB 超薄套餐:360 元/套,单机 280 元;GB 荧光套餐 500 元/套,单机 430 元;GB 彩色套餐:580 元/套,单机 520 元。

世嘉 MD 彩色液晶手掌机:(原装机＋电池盒＋电源＋手柄＋AV 线＋送卡一盘)600 元/套,邮费 30 元,单机 550 元

名　称	价　格	名　称	价　格	名　称	价　格	名　称	价　格
手柄式 8 位机(可插卡,本体有 76 个游戏)	80	PS 鼠标	45	PS、SS 双用蜜蜂枪	55	超任制转/AV 线	60/15
世嘉五代双制机 Ⅰ型/Ⅱ型/Ⅲ型	140/125/160	PS 电影卡	230	PS、SS、N64 三用振动方向盘	280	超任火牛(美版或日版、请注明)	30
NGP 彩色手掌机＋卡(格斗王)	950	PS 金手指卡＋新书	45	PS、PC 双用振动方向盘	260	超任金碟(5 张)	100
PDA 掌机(邮费)	450/20	PS 全新原装光头(克保质量)	380	PS 或 SS 手柄延长线/PS RGB 街机线	15/15	超任连发柄/原装柄	20/40
PS 原装振动手柄	130	PS 原装长线光头/短线光头	260/180	SS4M 加速卡(全 IC,对应龙与地下城)	85	DC 手柄/DC 记忆卡	220/200
PS 五色格斗柄	35	PS 原装化解危机枪	160	SS13 合 1 卡(记忆卡＋加速卡＋金手指卡等)	140	DC RGB 线/S 端子线	25/25
PS R5 手柄(可驾驶,可振动)	110	PS 铁手光枪(可震动,有踏板)	75	SS 原装手柄/火箭炮摇杆	170/60	N64 震动记忆卡/N64 光碟	110/每张 30 元
PS 绝招王	50	PS 四分插(同时多人找)	95	SS 液晶记忆手柄(可记忆必杀)	60	N64 手柄/N64 记忆卡	90/50
PS 震动大摇台	140	PS 化解危机踏板震动枪	180	SS 遥控手柄(单)/双	155/105	彩打机彩纸＋色带	45/套
PS 火箭炮摇杆	65	PS 记忆卡 15B/30B/360B	20/40/110	SS 原装电影卡	340	MD 彩掌机电源 /MD 兼容卡	15/45
PS 遥控柄(对,可当遥控器)	100	PS 原装限定版记忆卡(全 IC)	80	SS 金手指卡＋新书	65	GB 放大镜 普通、超薄/彩色机	15/20
PS 双振柄	80	PS 格斗振动柄	28	SS 樱花记忆卡(质量好)	80	GB 充电电池组 薄/厚/彩色机	45/40/50
PS 手柄＋振动手腕(操纵手柄,手腕可振动)	45	PS 或 SS 双人街机大摇台	180	SSJVC 光头/三洋光头	110/100	GB 对打线/GB 皮套	15/10
HORI 型格斗连发柄	50	PS 或 SS 制转普通型豪华型	40/45	SS 六分插器(原装,多人打	160	放大器＋双立体声耳机	80
PS 飞行摇杆	65	PS、SS 双用振动枪	65	SS VR 枪	25	NGP 彩掌机皮套	20

邮费计算方法:主机类 50 元/套;大件类:双人大摇杆、方向盘、打印机 40 元/件;周边小配件:15 元/件;邮局汇款:附言栏泣明所购物品名称,写清回邮详细地址,购电视需写清火车站名及联络电话。

邮　购　注　意　事　项

1. 请在邮局汇款,写清详细地址,在附言栏注明所购 VCD 名称,多写几个备选节目。
2. 汇款后 5－6 日后可来电查询,查询时请说清汇款具体日期和姓名
3. 刘晓旸、李一平、董伟国、尤洪亮、张贺冬、广东名苑大厦 904 房,王乐、赵亮,你们的包裹已退回我店,请速来电话与我店联络
4. 因某些原因,请玩友对邮购有疑问尽量来电查询,勿写信。
5. 邮购的玩友汇款地址请写总店地址。

总店地址(汇款):沈阳市铁西区南八中路 78 号　**收款人(联络人):**陆红疆
邮政编码:110023　**邮购联络人:**张小姐　陆先生
电话(传真):024－25850632(8:00－20:00)　024－25846204(21:00－22:00)
乘车路线:南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车,沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。
分店地址:五爱市场东区 745 档(音像行附近)　**联络人:**陆红疆、李锋
电话:(0)13604053332　90848799

广 告

西安山林电玩　游戏批发中心

批发范围：八位、十六位、三十二位、GB、DC 零主机、软件及周边设备。

邮购价目表

套餐特卖区

经济型:PS 主机＋双组装手柄＋电源＋记忆卡＝零售合计~~1365元~~,套餐价 1196 元
实用型:PS 主机＋双月亮手柄＋电源＋记忆卡＝零售合计~~1425元~~,套餐价 1236 元
小康型:PS 主机＋绝招手柄＋HORI 手柄＋记忆卡＋电源＋中文金手指卡＝零售合计~~1471元~~,套餐价 1296 元
豪华型:PS 主机＋绝招王手柄＋记忆卡＋振动手柄＋中文金手指＋电源＋书＝零售合计~~1565元~~,套餐价 1466 元
VCD 型:PS 主机(VCD3.0 功能)＋记忆卡＋振动手柄＋金手指＋书＋电源＝零售合计~~1923元~~,套餐价 1766 元
SS 主机＋手柄＋电源＋AV 线＋直读＋经典游戏 10 张＝~~850元~~,套餐价 650 元

套餐邮费 50 元

主机特卖区

PS7501 型套机(手柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＋直读＋会员卡)1180 元(美版)
DC128 位游戏机(手柄＋记忆卡＋电源＋正版盘)2350 元
GB 彩色手掌机(五色同上)585 元
GB"迷你"型超薄手掌机(兼容彩卡、紫透、黄、绿、粉、白)290 元
山林电玩特惠邮购价目表:面向全国大量回收二手 SS、PS、GB 游戏机!

山林电玩特惠邮购价目表:

机种	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
次世代 GB 类	PS15 格记忆卡	28	8	PS 原装震动手柄	110	12	PS/SS 专用 S 端子线	20	5	世嘉 5 代机送 1 卡	150	30
	PS120 记忆卡(可翻面)	70	8	HORI 手柄	48	12	PS 中手台	70	12	世嘉彩掌机送电源	520	25
	PS 豪华飞行摇杆	78	18	PS 野牛震动手柄	95	12	PS/SS 双用仿 64 振动枪	60	12	GB 原装挎包	35	10
	PS3 代金手指带电脑接口＋99 最新书	58	18	PS 月亮手柄(11 色)	32	18	PS 组制	15	10	PS 南梦宫原装枪	175	20
	PS 组装振动手柄	78	12	PS 豪华制转	42	8	PS 透明手柄(五色)	18	8	GB 摇杆、电源、皮套…	15	10
	太八 4CD 全攻略	35	5	PS 原装连机对线	15	8	PS 连发手柄	20	8	GB 专用可充电源	60	8
	PS 美版振动手柄	85	18	PS 专用鼠标(带垫)	42	5	PS 透明直插制转	55	12	SS3.0VCD 卡(原装)	360	10
	PS 绝招王手柄	55	15	PS 原装振动方向盘	250	30	PS 铁手带脚踢振动手枪	90	20	PS 拳皇一族书包	30	10
	PS 枪用脚踏板	15	10	PS 格斗连发手柄	45	5	SS 4M 加速卡	65	15	PS 精制书包	60	10
	PS3.0 强纠错无需引盘电影卡	268	18	PS 遥控手柄(一对)	135	8	SS 原装光头 JVC/三洋　110/120		12	PS 彩色记忆卡	38	8
世嘉中文 智力卡	三国 V48 水浒 8 霸王传 48 大富翁 48 吞食天地 48 三国志 Ⅱ48 成吉思汗 60 织田信长 43 三国演义 43 新光明与黑暗 48 黑桃二 45 悟空外传 48 诸神遗产 48 欧陆战记 48 大战略 Ⅱ48 太空战士 48 封神榜 48 三国演义＋大战略 75 亚瑟传说 48 大航海 Ⅱ48 皇帝财宝 58 大航海 Ⅰ代??杨家将 60 三国四代 48 三国志列传 38 水浒＋大航海 Ⅱ88 三国＋信长 75 大航海 Ⅱ＋太空战士 88 梦 Ⅲ＋大战略 88 三国志＋大战略 80　16 人街霸 80 三国演义＋斩 88 三国演义＋梦幻争霸战 88 三国演义＋魔法师传奇 85 三国演义＋圣骑士战记 85 三国演义＋追踪 HQ2 代 85 三国演义＋格斗三人组 85 三国志列传＋悟空外传＋大富翁 90 大战略 Ⅱ代＋大富翁 90 太空战士＋三国志 4 代 90 帝国王朝＋三国志列传 90 太阁立志传 70											
八位 智力卡	圣火烈传中文 28 荆轲中文 28 封神榜中文 38 重装机兵中文 38 大战略中文 35 萨尔达中文 35 半熟中文 35 圣火徽章 Ⅲ 中文 40 三国 Ⅱ38 三国 Ⅲ35 三国志 Ⅴ35 圣火徽章 40 圣火徽章 Ⅱ42 魔神英雄 35 勇者恶龙 1、2、3、4 30/35/45/48 成吉思汉 35 元朝秘使 35 第四次 40 水浒 50 里见八犬传 30 不如归 30 世纪大战 30 南北战争 30 蝙蝠战士 Ⅱ代 30 冒险之书 40 英雄战记 40 铁拳对钢拳 40 三国 Ⅱ代＋三国 Ⅲ代＋SD 快打 70 吞食 Ⅲ＋半熟＋爱战士＋魂斗罗 65											

备有大量全套 SS/PS 软件,邮购 6 元/件,10 片起邮,邮费每片 5 角。大量最新日本动画 VCD 请来函索取目录 3 元/份

邮购(收款)地址:西安市团结南路 1 号新土门市场 8 街 27 号　收款人:赵青林　邮编:710077　电话:(传真)029－4221094(早 9 点－晚 7 点)　批发业务:01379180949
广州分店:广州市日用工业品交易市场 2 楼 86 档永信电器商行　联系人:石小姐　银川分销商:银川市天立电器有限责任公司银川市商都 7 号楼 1－16 号　电话:0951－6027121
乘车路线:西安火车站乘 103 路车,到丝绸群雕下车向南 300 米,611 路车到团结南路向北 300 米,小树林新土门市场西区 8 街 27 号,山林电玩恭候您的光临。
欢迎西安本地区及西北地区同行来本中心批发!

电子游戏与电脑游戏三周年纪念号



本纪念号收藏性及观赏性兼备,印刷超豪华,80 页全彩。

定价为创纪录的 6.5 元!!

在纪念号中包括本刊三周年简要回顾、流行主机及推荐游戏以及电子游戏相关文化的专题文章等等。最为珍贵的是本书中还收录了有关编辑部的许多异闻趣事,是新老朋友不容错过的选择!!!

《剑魂》



本书全面收录了 SNK 著名格斗游戏"侍魂"系列所有作品的人物设定彩图及原稿,每一幅均出自白井影二、北千里两位大师之手。

书中图片数量近千幅,印刷之精美,可以说是同类书刊中的佼佼者!

144 面彩页
48 面黑白页

25 元!!

《剑魂·续》



"兰古利萨的传说"珍藏版画集即将与广大读者见面!书中收录了漆原智志为"梦幻模拟战"系列绘制的所有插图,此外还有近百幅漆原智志的其它作品。预计于 10 月上旬上市。

本书 144 页彩页,32 页黑白页

进口铜版纸印刷,
精美绝伦,收藏之极品!

22 元!!

电子游戏与电脑游戏 1999 年上半年合订本



全书共 480 页,收录了 1999 年 1 月至 6 月期刊中的内容精华。无论你是新朋还是旧友,都可充分体会到本书在实用性和收藏性两方面的珍贵价值!

定价仅为:

28 元!!

邮购地址　北京市清河邮局 062 信箱　邮购部(收)
邮编:100085　咨询电话:010－62924382



最终幻想Ⅷ

小说(四)

是塔巴 GARDEN 吗，赛尔菲的母校？面前这座满目伤痕的废墟？往常无论遇见什么情况都开朗的活泼小姑娘，面对着战争所带来的世界质变，也低下了她的头。战争就是这样，由虚妄的奢望欲念摧毁了多少希望。赛尔菲她明显地是用力地向上爬去，爬上她的成长基础和伤心之源。

“她，一定是受到巨大打击了吧……快点追上去呀。”阿巴因那始终听来不甚认真的语气中深藏的却是诚挚的关心。

我们跟着她到了这个被毁灭的学园，看见的却是赛尔菲和她的同学在交谈着。生还的学生打算重建塔巴，或许，人类的生存就是在这绝望与失望中的缝隙里生生不息。为了不影响恢复了一点心情的赛尔菲，我们便到运动场等着她。

硝烟过后的余息在四周一再沉淀，不知过了多久，一只篮球在大家沉思中滚来。

“大家，真的是非常感谢。让你们担心了。”少女的明朗神彩又在赛尔菲脸上拨云见日，我们朝着她一块点了点头，不用其他过多的言说。

“谢谢。与魔女的战斗一定要让我同去，绝对，要将这场战斗坚持到底。”

“那个……”莉诺娅却有些激动地走来，“战斗……非这样不可吗?没有了其他的方法?能不能找一个谁都不用流血的方法?”

“喂喂喂！现在可只有这条路可走。”扎尔回驳着莉诺娅。

“不然找一个非常聪明的博士，来想出一个避免战斗的方法呢……”

看着这两个一样天真不灭的少年作着争论，我不曾说什么。如果是又能怎样……有其他方法的话，当然怎么样都好，但又有谁能做到什么呢？因为害怕和不安而不断想着说着不是种浪费吗？像她这样不断地要求别人，结果自己仍然做不出什么。莉诺娅，你现在能说出什么吗？莉诺娅，对我有什么期待吗？因为我是 GARDEN 培养出来的?因为我是 SEED?能明白吗?

“斯科尔，如果想着什么但不说出来，谁也不会知道呀。”莉诺娅看着我。

“你……一定是想着汀巴吗……”扎尔说道。他人都是这样，全然想法不对地要我提起武器战斗……究竟都是怎么了？为了什么?

莉诺娅陷入到了沉思之中：“……真是害怕呀……我时时刻刻都能感觉到和大家在一起，啊，现在，我们的呼吸就融合在一起……能够清楚地感受到。那个，但是呀，一旦开始战斗就全都不一样了。时时都要担心大家。……想着大家去了哪里，还有，听不到大家的呼吸声。我追求的时刻就是大家全都没有事，迎着大家的笑容……不希望谁倒下，大家一起回来。是这样想的……”

阿巴因：“明白了，莉诺娅。不希望缺少任何一个人，不想喜欢的人消失在自己面前。一直这样想的话会很辛苦……不过，我会战斗下去的(他捡起了篮球)。当我还在儿童的时候……大概是4岁吧，我还住在孤儿院里呢(丢开球)。大部分的孩子都一样……没有亲人……魔女战争结束后有许多孩子都这样无亲无故地生活在一起，嗯，我到现在还能清楚地记得，在那么多的孩子中间，那个女孩子的声音……

风声隐隐，在这体育场之上，曾经不羁的狙击手，将他追思的语音飘洒在轻风之中，吹散了时间的距离，令我们脱下重重的尘衣，似乎回到了遥远的从前。对于我们这些现在站在一起的战友而言，那时候在孤儿院的共同生活是什么呢？阿巴因在格鲁巴特雅 GARDEN 遇见我们时就已经追忆起那段时光。阿巴因，赛尔菲、珂斯蒂斯他们一起聚在海边围着焰火。墨蓝的天海如沉缅的神情，灯塔悄悄倚靠着自然的宁馨。而海滩上这一团光亮和温暖簇拥着专注的童颜，没有战争的干扰，没有宿命的预示。而我，只是一个人坐在海边，用这无声海天追寻着姐姐，艾露姐姐，但回应的只有星光雾痕，艾露就是姐姐，不会错的。虽然只不过因为她比我们年长，大家才叫她姐姐。那个雨夜，那个找不到姐姐的孤儿院的雨夜，保尝不是我童年的一个伤痕呢。珂斯蒂斯、扎尔、赛尔菲、阿巴因，萨依法，艾露、还有我……这有什么意义完全不知道，但大家确确实实都在一块儿的。

因为想到了艾露，大家也把话题集中了起来，赛尔菲猜测每次都是艾露将我们带到了过去，但为什么这样做，却一点都不明白。难道是她想改变过去?

“艾露奥内是姐姐，是我们大家都喜欢的姐姐，但却老是被斯科尔一人独占：”阿巴因忽然起了一些埋怨之词。

“你，记得可真情清楚呀。我……像我这样的性格谁也不会理会。大概，萨依法也是这样的。不过，在 5 岁时被送到 GARDEN，见面时，一点都没有提起过孤儿院的事，甚至想不起来，不觉得这很奇怪吗?”

“真是的！”赛尔菲叫了起来，“我到塔巴后有时能回忆起许多开心的事，但是，斯科尔他们呢?不记得了呀！”

“我……记得。不，想起来了。”珂斯蒂斯轻蹙着眉“我，在 10 岁的时候来到 GARDEN。那个时候，萨依法和斯科尔经常吵架。”

“是啊……那时珂斯蒂斯经常来劝阻我们。”

“是啊！是啊！萨依法是个时常以自我为中心的孩子，而斯科尔却总是不理睬他人。所以最后就经常吵架。斯科尔如果只是逃开就好了，沉默的对手对一个敌手而言是最好了。斯科尔……总是希望和姐姐见面。而我却一直努力着能够代替姐姐——艾露奥内。我，当教官时非常注意斯科尔……认为是在恋爱，一直想把这种心情在教官的身份下隐藏再隐藏……但没有用。或许只是小时候姐姐的记忆残留了下来吧……怎么了。”珂斯蒂斯看向了海波细浪。“该不是恋爱吧？当莉诺娅登场时，似乎就有些醒悟过来……啊！萨依法也是这样吧！忘记了小时候的事情，但一直保留着见到斯科尔时那种心情。”

听了她这段话，我也开始怀疑是否自己苍白的人生就在这遗忘之中生成。

“这种感觉如何呢？……这就是使用 G·F 的代价。在得到 G·F 的力量同时，G·F 也在我们脑中制造它自己的居所。”

阿巴因的话使我们省悟过来，控制着 G·F 的力量使我们有别于常人，但同时，我们一样在某些方面受控着。“这样看来确实是 G·F 有关。但怎



时光遗落的世界

么办呢？放弃？战斗要坚持下去只有靠 G·F 给与的力量，不管是要付出什么代价，我都是不管了。”

赛尔菲提议用日记记下，这样就能避免再度忘记。但扎尔却反对道：“这样做就的好了吗！不……这样还是不行的。记着小孩时的萨依法有什么好。现在，守护巴拉姆的双亲对我来说才是重要的！他们将我接来，将我抚养大。绝不能放手，守护母亲们。”

“对了……大家，还记得妈妈桑吗？”

妈妈桑……经常穿着黑衣服的保姆。当那张沉睡在记忆弧光中的脸，一点一点地在面前清晰过来时，我们吃惊地发现，她与魔女伊迪娅是如此地相像。但为什么，她会设下圈套，用导弹摧毁她所创造出的 GARDEN？我们是 SEED，但却要和 SEED 的创办者交战？不知为什么，在被萨依法拷问时，曾一再逼问我 SEED 是什么，妈妈桑自己不是知道吗……但魔女就是妈妈桑，这究竟是为了什么？

阿巴因此刻的神情无比严肃：“斯科尔，听着吗？我想说几句话。那个，是的，在莉诺娅说出那些话时我也非常困惑，但现在明白了。我在战斗着，我在寻找着重要的东西……和大家想的一样，就算敌人是我们喜欢的保母也要坚持下去。虽然有着无限的可能性，但是，我既然选择了这条道路就必须按照自己的选择直走到底。就算是妈妈桑，就算是在使用 G·F 时失去了重要的回忆都再所不惜。我们的命运都是自己选择所组成的，从孩童时起就一直这样生活……虽然没有其他道路可以选择让人悲伤，但是……但是，还是和大家在一起。新的仲间，增加了新的朋友，我们已经不是小孩子了。大家都坚强起来吧，仍然沉默着逃避的人令人讨厌……我决定战斗下去，为了和大家一起，我将要努力地战斗下去。”

扎尔：“我也是！绝不做躲避的令人看不起的人！”

我认真地问莉诺娅：“莉诺娅，我们的方法如何？战斗可能会失去自己和同伴，但大家希望你能和我们始终在一起。”

当莉诺娅终于承认我们的想法时，天空飘下了雪点。或许，忻里有着与雪一样的凉意；或许，前程就像这深雪天空一样的渺茫。但是，雪，终究要落到地面，路，也无法回头。

“大家……真是坚强呀。”离开运动场的时候，莉诺娅发出了感概。真的是坚强吗？这一定是弄错了吧。再想得深入些……大家……都在害怕吧。“或许不战斗也是个好方法，去试试看。”

我们去南方寻找伊迪娅之家，但这里一片空旷，没有任何线索。这时突然发现格鲁巴特雅 GARDEN 就在学校附近。我立即赶回学校，用望远镜一观察，发现这场战斗不能避免，便只好安排大家做好作战准备。当我在 2F 指挥学生们完毕后来到校庭，扎尔也正在那里指挥着学生。但他却又把我拉到一边。

“你的戒指呢？虽然现在不太合适……不过戒指给我好吗？不，借给我就可以了，我不会把它遗失的。”

“为什么？”

“理由现在不能说，就借给我吧。”

我不明白他是干什么，我非常喜欢这枚戒指。不过，算了，借给他吧。

我把戒指除下交给扎尔，他竟然开心得跳了起来：“这样就能保护莉诺娅了，斯科尔，这里就交给我吧。”

莉诺娅赶来，也要求加入战斗，我嘱咐她后带着一点疑虑回到控制室。格鲁巴特雅 GARDEN 正向这边前进，既然不能避免，我也下令全速冲去。两座学校在空中轰然对撞，同时格鲁巴特雅军开始进攻，学校一片混乱。我心里也一震，强烈的不安弥漫了周身。当赶到学校正门时，扎尔也跟来。

“斯科尔！莉诺娅，莉诺娅她……”扎尔的神情无限慌张。

“她掉下悬崖了！赛尔菲抢着说。

我能清楚地感受到心往下重重一沉。广播中要我尽快赶快到教室救助低年级学生，而扎尔又在催促我去救前莉诺娅。我一片心烦意乱。

“知道了。但危险的并不只有莉诺娅一人。扎尔你负责救回莉诺娅，并且一定要救回她。”

我强自镇定地下达命令，救出教室里的低年级学生生，又被广播催着赶着往控制室。照现在的情况下，防守已不足以坚持，只能主动进攻。但偏偏就在这个时候，扎尔却来报告，无法救回莉诺娅。阿巴因让我去救莉诺娅。

“但我是属于攻击部队的。”我随口说出这样一句话。”

“你一定要救莉诺娅，难道她产生意外，你的心情很好？”

珂斯蒂斯：“我们都喜欢她。”

赛尔菲：“是大家的同伴呀！”

扎尔：“希望能看到她的笑颜，除非你不是这样想。”

大家的目光在我脸上交汇，除了激励和期待以外，完全是同伴间的信任了，这一次，我无法再说不。但在这之前，我必需要向学校全体成员说一些话，就在这学校顶层，面对的是战乱和杀戮的声息、疲倦、生死、鲜血和诀意。

“……我是斯科尔……大家现在的情况怎么样？可能战斗总是令人非常疲倦……但请听我说，为了取得胜利，必须要借助大家的力量，向着最后的战斗前进。在敌人打倒我们之前，我们先冲入敌阵。请大家做好心里准备，并且照顾好低年级的同学。现在扎尔、阿巴因、赛尔菲和珂斯蒂斯会先冲入格鲁巴特雅军，请还有力量的同学支援他们。SEED 为了打倒魔女而被建设出来，GARDEN 是为了养育 SEED 而建立起来，因此这是 SEED 的真正战斗。虽然这是场残酷和讨厌的战争……但我不会后悔，也希望大家能不后悔。请大家将剩余的力量全部借给我吧！”

我压抑着浑身的力气冲到了 2 楼，但战况又一次阻拦了我。一个叫麦克的孩子不见了，要我去寻找。当在走廊上找到孩子时却受到了一个驾着机械的敌兵偷袭。我在他狠狠撞来的刹那间打开紧急出口，与敌人一块落在空中。底下是两军的激烈冲突，我也在半空与敌人作着殊死搏斗，并且艰难地取得了胜利。

黑发蓝衣终于飘至眼前，我以最快的速度驾机冲到断壁处，救起了莉诺娅。我们一直冲到格鲁巴特雅的门前。

“真感谢能救回我。”莉诺娅看着我。

“不，因为契约还在！大家又说了很多，而我只是偶然见到你……对，那只是偶然。”我不知如何表达清楚。

莉诺娅点头，轻轻笑着：“我，是不能就这样掉下去的。我，还有着斯乎尔很重要的东西呢，不完好地归还不行呀。这是，斯科尔的戒指，我保存着呢。”

扎尔这个家伙。“这是我最珍视的，请好好还给我吧。”

但莉诺娅却打量着它：“真漂亮！这个，是什么怪物呀？”

“不是什么怪物，而是一种幻想中的动物……雷昂。它非常强，我为它……感到骄傲。”

莉诺娅同脚尖点着走了几步，又向我靠近：“感到骄傲？……很强？就像斯科尔一样？这个雷昂有名字吗？。

“当然有……叫格里弗。”

“嗯，是这个名字呀。叫扎尔造一个同样的戒指给我。那样的话，就能像雷昂一样强了，不过，戴着同样的戒指会被大家误解。”

看她满怀喜悦，我不禁想到大家可能将我们混在一起的样子。“这样的话会被误解的，你。”

“不会的啦！”

我们进入格鲁巴特雅 GARDEN。

无法避免的战争



这里与外面的战况相比，倒显得有些平静。途中与扎尔他们会合后。我们到处寻找魔女。在内部遇上了风神、雷神，他们说要将萨依法交给我，让他回复过来。我不明白他们的意思，但在这学校建筑中，却也能感受到萨依法以及魔女的存在。对此，我不知道是兴奋还是紧张。

通过中庭时与地狱看门犬喀尔柏洛斯战斗了一场，使我又得到一只G·F。我们通过电梯，终于来到了魔女的房间。

“怎么，很久没有到母校来，因此想念了？”萨依法，这个性格比我还要稳定不变的人，再度带着轻蔑笑容的标志拦在了面前。

“闭嘴。”

“你，是想来打倒妈妈桑吗？忘记了养育之恩了？哟，胆小鬼，你又怎么样？”

扎尔：“哼！来决一胜负吧。”

“站在这里的你们，不觉得这是GARDEN生徒的场所吗？”

我朝着萨依法举起GUN－BLADE：“你是动摇不了我们的。你谁都不是，只是我们的敌人。不管你说什么都没有用，对于我们而言你和一只野兽没有什么两样。”

萨依法倨傲地一笑：“和野兽一样？我是魔女的骑士。一群袭击人的野兽，那是你们。”

言语在这样的场合全然无用，胜负只在手底。虽然萨依法不断挑逗我们，但我们终究还是击败了他。魔女离开了这里。我们追到大礼堂，一阵晶花乱绽，魔女已经穿破天花板的玻璃，站在了讲台上。

“你就是传说中的SEED吧。”

我不懂这句话是什么意思。

“看起来确实很威风。不过，既然威风到成为了障碍，就在这里消失吧……”

萨依法从魔女背后出现，我望着那个讲台上神秘的女子，这，还是我们记忆中淡抹的妈妈桑吗？绝对不是。

“消失吧，SEED！”

我的头脑完全被战斗所清洗，沉浸在来往不休的攻防中。战斗对每个人来说都是一样的白纸，用胜利和失败去染红它。借着与同伴一起并肩作战的信心，我们终于击败了强大的魔女。但她身上散发出一团红色的烟雾，令我们无法动弹，并且意识模糊了起来。

不知道发生了什么，身体…我模糊地看见莉诺娅摇摇晃晃地走到萨依法身边。

“莉诺娅……”

我想要呼唤她，但偏偏发不出一丝声音，只能看着她跪下，抱起了倒地的萨依法，并且似乎无限悲痛地趴在他身上。这是一个怎么样的景像呀，我双眼一片朦胧，心头也全然是混乱与不信，莉诺娅……萨依法……

失去知觉片刻后，又慢慢醒来，珂斯蒂斯蹲在诺娅边上察看着的情况。

“斯科尔，珂斯蒂斯、赛尔菲、阿巴因、扎尔……你们都长大了……变得坚强起来。我一直在等待着这一天的到来，又害怕着这一天的到来。今天是好日子吗？还是不详的日子？艾露奥内呢？我能保护到艾露奥内吗？”

空中传来了魔女的声音，我不明白此刻她在说什么。但这时，珂斯蒂斯却发出了惊叫：“斯科尔！莉诺娅她……！”

我转过头去，看到的却是莉诺娅闭着双眼躺在那里，完全没有了知觉和生息，她，这是怎么了？

完了吗？什么都完了吗？莉诺娅完了。

我躺在床上，如一潭死水，面前挥不尽的黑发飘拂和弯弯嘴角。广播里珂斯蒂斯催促我立刻去伊迪娅家。我如被牵线的傀儡一般，赶到了伊迪娅的家，却在孤儿院内遇到了西德格长。

“……啊，辛苦了。哈哈……有什么事情有发怒吗？哈哈……我……是因为我说也不说一句就独自逃开吗？各位的败北由你们来告知，但你们的胜利，却是我妻子来告诉我的……忍耐不了了？我……请原谅伊迪娅吧……”

我们在空地上见到了伊迪娅，她似乎散尽了以前那种魔女的气氛，并且先向我们道歉，说出了事情的真相：“我实质上，被未来的魔女阿尔提米西娅支配着。她控制着遥远的未来，她的目的是得到艾露的超常力量。我非常清楚阿尔提米西欧，她是个心中充满暴怒的可怕魔女，所以绝对不能将艾露交给她。我现在所能做到的……心神被阿尔提米西娅控制而身体保护着艾露这一点而已。结果……大家都看到了，格鲁巴特雅通过我而向阿尔提米西娅屈服……阿尔提米西娅借用我的身体，使我无法抵抗。不过……不会再与你们发生战争了。SEED们，你们听说过魔女亚德尔吗？在魔女战争中她是支配整个伊斯塔的魔女，但现在不知所踪。我认为亚德尔依然存在，阿尔提米西娅可能就是将我身体开放给亚德尔使用，想让我继承亚德尔的力量成为现在的魔女。可能我做错了，在5岁的时候就开始继承前任魔的力量。魔女亚德尔为了自己的欲望是会不择手段的。如果让现在的魔女亚德尔和未来的魔女阿尔提米西娅联手的话，太恐怖。”

我无心听她多言，只想离开，但扎尔却拦住我。够了……虽然我明白保母的话是多么重要，但是莉诺娅她……“妈妈桑知道莉诺娅发生什么了吗？她在和你的战斗后倒了下来，身体冰冷……完全不能动了……”

西德：“莉诺娅死了？”

我激动地一挥手：“不是！！”

伊迪娅向我道歉：“对不起，斯科尔。以我的力量也做不到什么。”

“好，行了！”

西德校长因为我的情绪而批评我：“斯科尔，心情我理解，但你现在是指挥官，GARDEN其它学生有听到自己战斗结果的权利，希望你将这里听到的情报回去传达给学员们听。莉诺娅虽然不在了，大家还是得继续战斗。”

“知道了……但是……”

“但是，不是指挥官该说的话。”

我满腔悲愤在身体内怒涛汹涌，我屏住呼吸朝墙上擂了一拳。即便其后听到的是阿尔提米西娅打处算将过去、现在和未来压缩在一起，成为一个无人知晓的恐怖世界这样一个灾难性的情报，又能怎么样呢。世界失去了莉诺娅，还能说是存在吗？

最初遇见的时候是成为SEED的那天夜里。再见到时……是在汀巴。时常争执，又时常对我露出微笑，让我渐渐地放在心上，给我温馨的感觉。但是，莉诺娅……我已经没有机会了吗？

回到学校向全体学生广播过后，我独自来到了医务室，只有莉诺娅一个，静静是躺在阳光底下，恍若一次甜美的熟睡，又仿佛是一幅比真实更美的画。

我在床边蹲下来。莉诺娅……手这么冷……会一直这么下去吗？我什么都做不到！……那么活泼的莉诺娅，现在就这样发不出声……我很想听到你的声音……这样就像和墙壁说话一样。

我呼唤你一千声，我呼唤你一万声，你都不曾听见吗？

莉诺娅……请你叫一声我的名字……

请……

你……

——（未完待续）



莉诺娅，你……



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/E·T

PS 大众高尔夫2

使用隐藏人物的方法

若要在游戏中选用隐藏角色“マヤ”的话，方法十分之简单，玩者只需先进人游戏的“VS MODE”中，完成此模式之后玩者便能进入隐藏的“VS MODE”里与穿了隐藏服的“クミ”进行对战，若这时玩者成功把她打倒的话，便能选用那个特别版的“クミ”，跟着若玩者想使用“マヤ”时，只须在特别版 的“クミ”上，同时按△键、□键，这样，“クミ”便会变成“マヤ”。

更换角色的击球位置

若有玩过此作的人都会知道，游戏内的角色都是站在左面打高尔夫球的，但现有一秘技可改变这一种玩法。其实方法十分这简单，玩者先在选人的画面选择角色时，紧按□键，再按○键，跟着玩者便会发现在开始游戏时，角色便会站在右手面打高尔夫球。

如何使用隐藏技？

在发球的时候，玩者先紧 按上键来按停下方的力量讦，之后再紧按下键发球，便可使用隐藏的发球技。

PS CYBERNECTIC EMPIRE

观看所有动画片段的方法

有玩过此作的读者应该都会知道，此作是有分 NORMAL 及 EASY 两个难度的，如果玩者想观看这个游戏的所有动画片段的话，就必须要以“NORMAL”的难度来完成游戏一次，之后再标题画面中，玩者便会发现多了一个观赏动画片段的模式给玩者选择。

N64 实况 J. LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2

1. 世界强队的使用方法

要使用世界强队，就要在 J1 联赛中取得冠军，如果顺利胜出的话，便可以在各 J1 或 J2 的球队中挑选自己喜爱的队员参加世界杯，当然也可以使现役的日本队成员，其中还包括身处意大利的中田英寿。

其实只要在 J1 联赛中就已经能够使世界强队，能不能在世界杯胜出是没有关系的。而世界强队共有九队，当中包括巴西、意大利和阿根廷。

2. 海外著名球队的使用方法

其实和之前的方法差不多，玩者只在トーナメントモード里再胜便可，接着在プレシーズンマッチ的选队画面中，按着 Z 键就会出现四队海外的著名球队。

3. 世界明星队和日本明星队的出现方法

只要在シナリモード里取得胜利，就可以使用世界明星队和日本明星队。和之前一样，只要在プレシーズンマッチ的选队画面中按着 Z 键，便会出现世界明星队和日本明星队。

PS DANCE DANCE REVOLUGION 2nd REMIX

隐藏指令

在选择歌曲的画面，按下 SELECT 键，接着便会出现一个隐藏的画面，之后再输入以下的密码，便会出现各个新的模式。

模式名称	指令	说明
MIRROR	左、右、左、右、左、右、左、右	出现的符号 180 度反转
LEFT	左、左、左、左、左、左、左、左	出现的符号反时针 90 度回转
RIGHT	右、右、右、右、右、右、右、右	出现的符号顺时针 90 度回转
HIDDEN	上、下、上、下、上、下、上、下	出现的符号会突然消失
LITTLE	左、下、右、下、左、下、右、下、上	在此模式中只会出现 4 分之 1 的符号

隐藏歌曲的出现条件

只要达成以下的条件，便会有隐藏歌出现，但要留意当中分为通常模式和困难模式两种，玩者要在指定的难度中达成条件才可。

通常模式

歌曲名称：Put you faith in me(JAZZYGroove)

出现条件：取得分数一千万点以上，便会取替代 Put you faith in me 出现在选歌画面上。

歌曲名称：TRIP MACHINE

出现条件：在最后一关时，取得 RANKING S 级来完成游

戏。

歌曲名称:SP－TRIP MACHINE(Jungle Mix)

出现条件:在最后一关时,取得 RANKING SS 级来完成游戏。

困难模式

歌曲名称:Brilliant 2U(Orchestra Groove)

出现条件:在游戏里取得 RANKING SS 级以后,便会取代 Brilliant 2U 出现在选歌画面之上。

歌曲名称:MAKE IT BETTER(So REAL Mix)

出现条件:在没有 Orchestra Groove 的状态下,取得 RANKING S 级。

歌曲名称:PARANOIA MAX(DIRTY MIX)本物

出现条件:在最后一关中,要取得三千万或以上。

歌曲名称:PARANOIA

出现条件:在最后一关中,取得三千万以下的分数。

歌曲名称:PARANOIA(KCET)

出现条件:在最后一关时,分数在 RANKING 以外。

隐藏角色

现在已知道的隐藏角色共有两个,而使用的方法也是非常简单的,只要在选择模式的画面中按着→再按○键,这样在游戏开始时隐藏人物便会出现。而另一个隐藏人物的使用方法就和之前的刚刚相反,方法是按着←再按○键。

DC WIPE OUT 64

隐藏赛车

这是一个可以向对手攻击的赛车游戏,在比赛如果能够使用一辆性能高的赛车,就可以逃避敌人攻击,其实游戏里是还有一辆隐藏赛车,使用他方法是玩者要在 MAIN MENU 里同时按下 Z＋L＋R 键,之后再按次序按下 C 下、C 下、C 下、C 下、C 右、C 左,之后就可以选择隐藏零件 PIRANHA Ⅱ。

无敌指令

虽然上述的零件可以帮助到玩者不少,但还是有机会被敌人击中,因此使用以下的无敌指令,就可以不用怕再发生这件事情,方法是在比赛中途同进按紧 Z＋L＋R,之后再按下 C 上、C 下、C 左、C 右、C 上、C 下、C 左、C 右,若成功时,画面就会发光,之后当受到攻击时,防护盾的能量是不会减少的。

无限武器

除了无敌和隐藏赛车外,其实还有一个可以令到所有武器的子弹数量变成无限,方法是在比赛进行中,同时按紧 C 下、C 下、C 左、C 左、C 右、C 右、C 右、C 上,和无敌一样,画面也会发光,之后所有武器的子弹数量都会变成无限,那么就可以随意发射。

DC COOL BOARDERS BURRRN

取得隐藏赛道和隐藏滑坡

只要依着以下的方法及满足以下条件,就可以使用隐藏赛道和隐藏滑坡。

赛道名称:COURSE 2

使用条件:只要完成了 COURSE2(排名没有关系)及玩游戏的总时间超过三十分钟。COURSE3

隐藏滑板

滑坡名称:フリースタイル 1(别 DESING)

得方法:使用フリースタイルボード(FREESTYL BOARD)完成游戏六次或以上,并且在比赛时六次也取得三名这内的成绩。

滑坡名称:フリースタイル 2(别 DESING)

取得方法:使用フリースタイルボード(FREESTYLE BOARD),在比赛时,破坏障碍物 32 件以上。

滑坡名称:フリースタイル 3(别 DESING)

取得办法:使用フリースタイルボード(FREESTYLE BOARD)完成比赛 16 次以上。

PS GUITAR FREAKS(疯狂吉它)

隐藏歌曲

在本作中,出现隐藏歌曲的方法和 DDR 一样,是需要玩游戏一定次数后才会出现,但通常都会不时忘记了已经玩了的次数,不过现在为大家介绍一个可以观看到已进行游戏的次数,方法是在按下主机开关键后,按下吉它的红、绿、蓝三个键,之后在 AUTO LOADING 时就会在左下角出现已玩了的次数。而要增加这个数目一个,就不论是一般还是 FREE 中进行的三首曲,那么就可以令这个数值加 1。

PS ROCKMAN(洛克人)

隐藏模式

方法是先完成 ORIGINAL MODE 一次后,再取得 CLEAR SAVE。当回到模式选择画面时,最下方原为"???",一项就会出现新的 TIME ATTACK 了。这个模式中,电脑会计算玩家用多少时间打倒首领,是个极具挑战的模式!

PS SD 高达 G 世纪 ZERO

隐藏讯息

当玩者将游戏光碟以 CD 音乐播放模式播放时,便会听到一段十分有趣的警告讯息。而当玩者取消播放后,再进入播放模式时,又可听到另一些由游戏中的配间员配音的讯息。



两位隐藏人物故事



王者之书～特别篇补充～
格斗之王'99
——世纪末之战

文字整理/PAN

机种:ARC 厂商:SNK 类型:对战 ACT 容量:672M



第六期 王者之书 责编/DRAGON

草雉京

一瞬间，巨大的轰鸣在耳边响起，周围的景物随之褪掉了自己的色彩，溶入了一片黑暗之中，隐约的能感觉到有冷水击打在我身体上，一滴，两滴……

当我能睁开眼睛的时候，首先看到的是一个人的手心，就在我的面前晃来晃去，全身酸软的我很快又昏了过去。

也不知躺了多久，虽然是在黑暗中，但我却清楚的知道自己醒着。

力量，身体中的力量好象正在被什麼吸走，很难受的感觉，我想叫，却怎样也发不出声音。好像闪格画面，许多毫无关系的面孔在我的眼前浮现，有些我认识，有些很陌生，有些像幻觉，有些又很真实。"你是草稚京？"，"喂！把数据拿过来！"许多莫名其妙的话语从四下里传来，混乱中好象还有人在远处喊着什麼，好象是人的名字吧……我听不清楚……好象是"K？"。

力量，感觉到了，久违的力量又在我的血管中鼓动了。还有这种温暖的感觉，是血液！我能感觉到血液在我的身体里流动。鼓动越来越剧烈，猛烈的冲击着我的耳部。有什么人在喊我，声音很熟悉，但是太吵了我听不清。鼓动声混杂着其它的声音，变成了一阵阵的爆鸣。就在一瞬，我听清了那个呼喊我的声音，他在喊"京！"。就在那一刻我一下恢复了意识，清醒了。

周围已经是一片火海，房间里充满了令人窒息的浓烟。刺耳的警报在响着，而刚才在耳边的鼓动却原来是火焰的爆鸣。

面前站着一个陌生的男人。"是你在叫我？"男人没有回答。我注意到他的衣服，衣襟上的字样是"N*E*S*T*S"。正当我在琢磨字样的含义时，更大的爆炸从隔壁房间传来。无数的碎片被吹飞，玻璃破裂的声音从外面传来，血液从外面溅满了窗户，马上就被蒸发成红色的蒸汽，原来外面正在战斗。我的脚下踩到什麼？是尸体？而且是我草稚京的尸体？！不仅是在脚下，房间中到处都是我的尸体！

"接招吧……"男人冷冷的说了一句，伴随着他的拳，还有一团没有热量的火焰。"这种力量？"一瞬间我完全明白了，明白了黑暗中那些奇怪的话语的真正含义。房间剧烈的燃烧着，爆鸣声中我突然清楚的听到一个声音从外面传来"京————！！！"正是从梦中唤醒我的那个声音，不过这次听的却很清楚，原来是那个家伙啊。更猛烈的爆炸包围了我，满带着火焰的拳攻了过来……

隐藏人物"草雉京"·"八神庵"的出现方法

选择人物时，并选出"特定人物"，用该队取胜后，会出现"隐藏人物出现指令"。在选择接下来的游戏人物时输入指令，即可选择隐藏人物。

隐藏人物出现条件

①编辑队伍

②草雉京所须人物

K'/玛希玛/二阶堂红丸/失吹真吾/薇璞/草雉京—1/草雉京－2

八神所须人物

列欧娜/雅典娜/包/李香绯/藤堂香澄/金家藩/崔宏

③用该队取胜(对人·对 CPU 皆可)

胜利后出现隐藏指令之后，标题画面总有（K·I）的文字表示。

④选择人物时输入指令

草雉京　[？]根据游标，Start＋←→↑←↓→

八神庵　[？]根据游标，Start＋→←↓→↓←

⑤人物选择画面的日轮标志为"草雉京"、月标志为"八神庵"，并可以使用。





八神庵

鲜红的液体流淌下来，在过道中形成了一条小溪，穿过这条红色的血线，男人一步步的向前走着。

"停下来！"

守卫们端起枪，却无人敢越过这条红色的界线。

"说我吗？"男人转过身，冷漠的眼神中流露着野兽一般的狂野。

但是却没有人回答。

"好吧，告诉我那个人在哪里。"

依旧没有人回答，却有更多的枪被举起来。

"哼……"男人转过身继续不紧不慢的向前走去。对准他宽阔的背部，守卫们准备开枪了。

"！！！"就在扣动扳机的瞬间，眼前突然一黑。凭空里飞来了许多人，原来是那守在前方的守卫，他们是被那个男人扔过来的！后面的人被自己同伴的尸体砸倒，前面的人则根本来不及做出反应。一阵凉风迎面吹来，风中好象夹杂着什么，几个守卫立刻被切成了血块。人群中响起凄厉的惨叫，警铃大作。男人的脚步丝毫没有停滞，仍旧不紧不慢的向前走着。挡在他面前的人都成了他的盾牌，被他一个个的向后掷去，变成无生命的血块。身后有什麼东西爆炸了，前方则是一片火海，而他却浑然不觉继续走着，伴随着他的拳风一团团苍蓝的火焰飞出，前方的火墙立刻被打散。　火焰中浮现出人影，男子的脸上浮现出笑意。

"出来了？试试这个吧！"苍色的火焰向影子的头部打去，随之而来的是骨碎的声音。"不对！"男人焦躁的喊着，手上的火焰随即将那个人烧焦。

"不对！他在哪里？！！"一脚踹开前方的门。

"嗯？！！"面前站的全都是一样的人，面容身形全都一样，而且……全都是……他？！！"到底发生了什麼事，京？"

一个守卫赶来，却一把被他提了起来，"这到底是怎麽回事，他在哪里！"

"不，不知道……"守卫被扭断了脖子，扔在一旁。从他的身上，男人摘下几个手雷向成排的京投去。爆炸声响起，那些"京"也纷纷化为火焰。"为什麼都一样，在哪里，到底在哪里！"火焰越发猛烈，吞噬着周围的一切。

"京————!!!"　叫声盖过了爆炸声，这并不是理性的声音，而是从心底发出的怒吼，是八神庵绝望的呼唤……



THE KING OF FIGHTERS '99 对战研讨

99'格斗之王部分人物对战心得

文/广东佛山　江永棉

99'格斗之王推出至今也有四个星期了，笔者在街机厅苦战多日，略有所得，愿公诸同好，但由于手头上没有99'的中文译名的出招表，为表达方便，只好用英文招名代替，不便之处，还请原谅。

KING:

阿King这所以能成为99'中较为常用的角色，是因为她强化了的↓C以及新增加的指令投MIRAGE DANCE(近敌时←↙↓↘→+A/C)。进攻方面，远距离时，可用BENOM STRIKE(↓↘→+B)作诱敌之用，对手跳前进攻的话，则可利用↓C无情地将其击落。中距离时站立C/D是很好的牵制技，有时可利用↘D、→B等特殊技袭击对手，但须留意这两招的破绽较大。假如对手一味防御的话，突然前冲来个指令投是不错的选择。遗憾的是，阿KING的连续技太弱了，所以以防为攻是她的主要战术。

列欧娜:

说到莉安娜，有必要先解释一下她的新增招式EARRING爆弹·2(←↓↙+B/D)。这招其实是在对手身上放计时炸弹，一定时间内再输入←↓↙+B/D指令炸弹就会爆发，杀伤力很大。另外，这招第一次击中对手时，可以接上连续技↓C> ↓蓄↑+A/C，因而派生出强劲的连续技：站立D> ←↓↙+B/D> ↓C> ↓蓄↑+A/C> ←↓↙+B/D，可以打掉对手一半血。好了，回到正题。列欧娜是一位速度型的角色，适合快攻，但她的主力招式却都是蓄力型，所以应多用↓A、↓B等通常技配合必杀技使出。另外，→B这招特殊技很实用，有时如果看见对手傻乎乎地蹲在那里，不妨用这招，同时配合↓B、↓D使用的话，效果更好。

克拉克:

克拉克是一位极受欢迎的角色，原因是他的速度不慢，而且投技的攻击力强大。主要战术以前跳D/C+D作牵制，一旦落到对手面前就使出SUPER ARGENTINE BACK BREAKER(近敌时←↙↓↘+B/D)。中距离时，站立D或者↓D都是很好的牵制技。如果要出奇制胜的话，则首先计算好相方的距离，然后来个后闪避移动(←+AB)，角色跃前时，使出SUPER ARGENTINE BACK BREAKER或ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER(近敌时→↘↓↙←×2 A/C)，定能重创对手。

K':

作为主角的他，实在是一位全能型的角色，首先是他的拳脚判定非常强，对战时不断用中跳跃D就能逼得对手毫无喘息的机会了。另外，不能不提的是他的必杀技EIN TRIGGER(↓↘→+A/C)有两式的追加招式，→B时，火焰是水平方向的；→D时，火焰则是斜上方向的，都是十分有效的牵制技。对战时，先攻两下水平方向的火焰诱敌，然后突然改为斜上方的，这时急于进攻的对手大多数会跳前进攻，这就会被斜上方向的火焰打至浮空，这时有能量珠的话，就可来个HEAT DRIVE(↓↘→↓↘→+A/C)；不过就算前冲用重CROW BITE(→↓↘+C)后再→D追加攻击，也是不错的。

蔡宝健:

虽说蔡的结合实力在99'又再度被削弱，但他仍然是一位较为实用的角色。飞翔空裂斩(↓蓄↑+B/D)及方向转换仍能令对手难以触摸。而且他的跳跃能力极好，常能跳至对手背后作逆向攻击，也能令对手非常头痛，再加上他新增加的特殊→/←A是一招不能防御的招式，而且之后能以凤凰脚(↓↘→↘↓↙←+B)构成连续技令他实力大增。最后需注意的是特殊技→/←A连接凤凰脚时，凤凰脚一定要用B键使出，否则不能命中。

KOF'99 对战研讨之BUG连续技

椎 拳崇之无限连续技

使出难度　☆

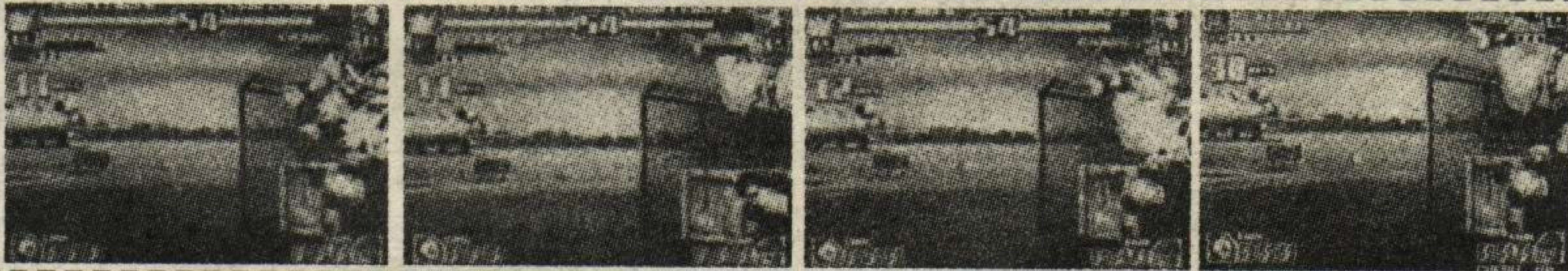
站立C或D→龙连打(→↓↘+A or C)→站立C或D→龙连打→……



椎 拳崇无限连续技

使出难度　☆☆☆☆☆/☆☆(画面边使出)

穿弓腿(↓↘→+B or D)击中1HIT→穿弓腿(击中1HIT)→(画面中央使出必须前面冲一步)穿弓腿(击中1HIT)→……



蔡宝健挡格不能技(注:必须当骸突出现破坏对方防御时才能使出下一招)

使出难度　☆

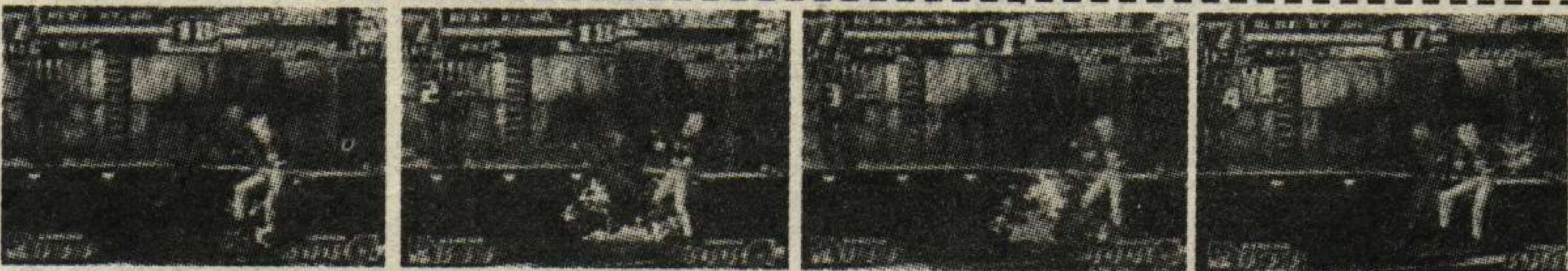
骸突(→or←+A)→凤凰脚(↓↘→↘↓↙←+B or D)



薇璞挡格不能技(注:此角色跳跃C极低位置出招时防御不能)

使出难度　☆☆☆☆☆

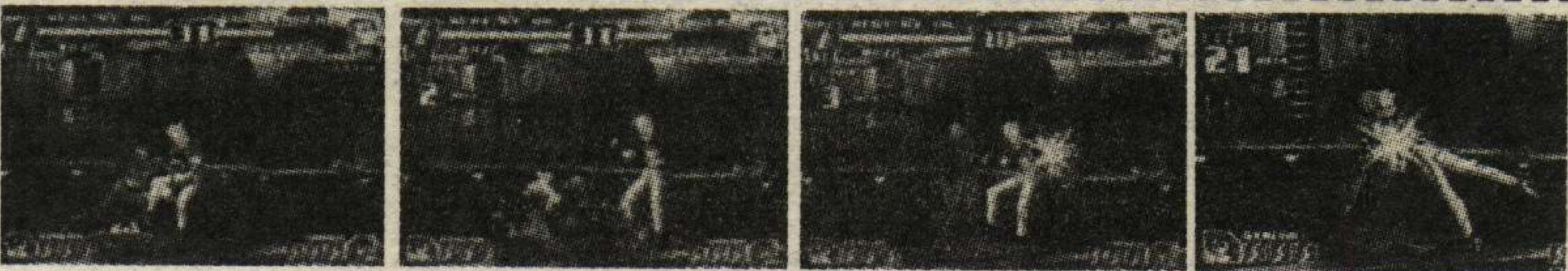
跳跃C(大直跳除外)→站立B→下B→SONIC SLAUGHTER "CODE:KW"(↓↙←↙↓↘→+A or C)



薇璞回避"超"攻击(注:此招可脱出许多角色的连续攻击)

使出难度　☆☆☆☆☆

回避攻击→(下B→)SONIC SLAUGHTER "CODE:KW"(↓↙←↙↓↘→+A or C)



王者之书

WHIP　这招必需在版边才能使用。首先发动“ARMOR MODE”然后回避攻击 ×10 ~ 12 次，再呼叫 STRIKER(RYO)、后然用通常投 D 接下 A(图例一)

TAKUMA　这招必需在版边才能使用。首先发动“ARMOR MODE”然后回避攻击 ×10 ~ 11 次再→ + A、↘ + B 完结(图例二)

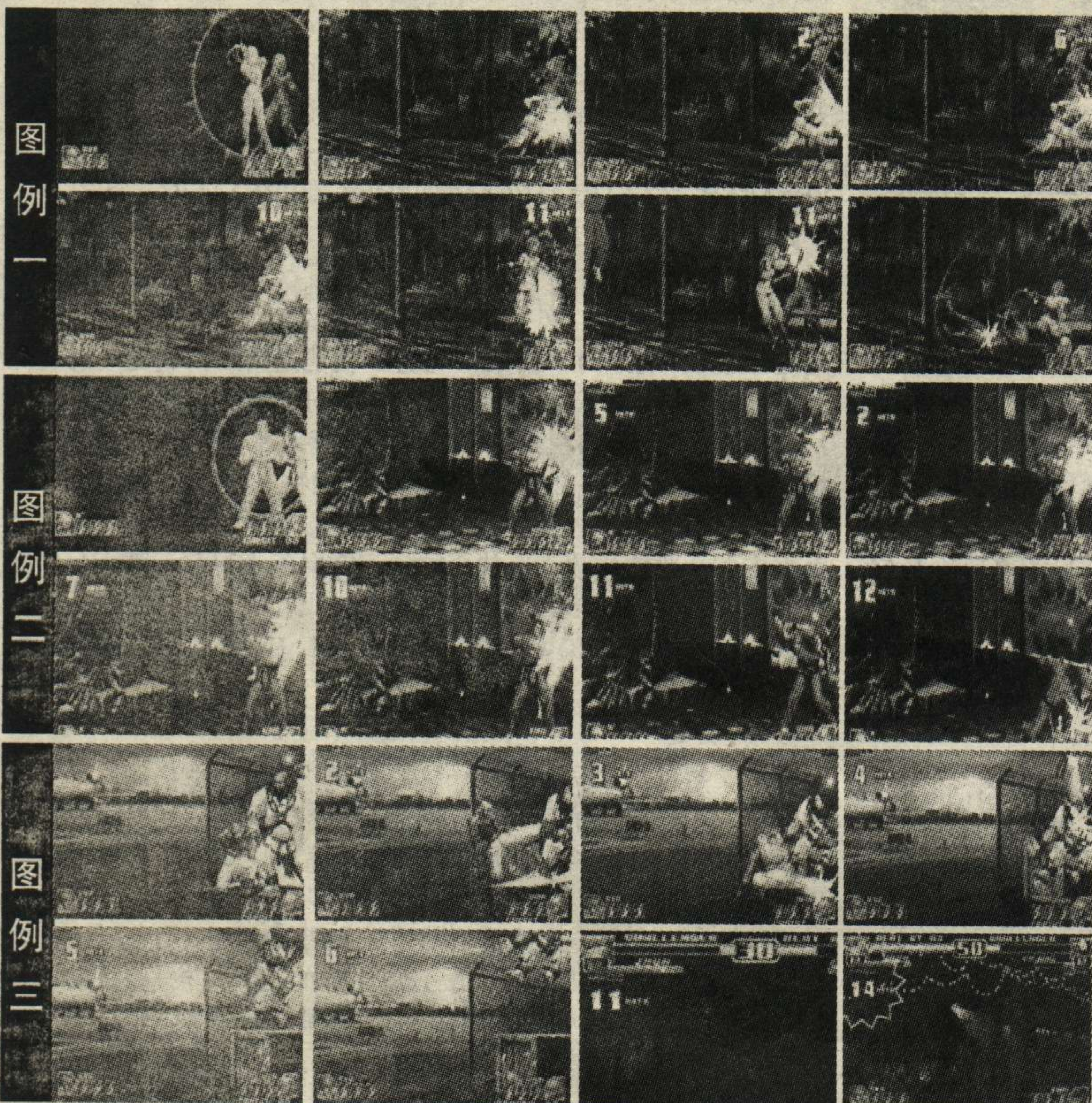
崔宏　这招必需在版边才能使用。版边↓↙← + A> > (↓↓ + A 按实)C> > (↓↓ + B 按实)C> > 前大跳↓ + B 空中 HIT1 ~ 8> > 空中 MAX↓↘→↓↘→ + D(图例三)

金家藩　小跳跃 A(打背脊)、下 A、站立 C、→A1HUT、↓↘→ + B、下 A、→A1 HIT、↓↙←↙→ + B、STRIKER(RYO)、通常投 D

陈国汉　呼叫 STRIKER(真吾)、站立 D、STRIKER(真吾)的第二 HIT> > MAX↓↘→↘↓↙← + A> > MAX↓↘→↓↘→ + B(DOWN 攻击)

本栏目推荐　基本连续技





呼出 STRIKER 之硬直时间	人物	呼出 STRIKER 这无敌位置
S 级	MAXIMA	无敌在胸口之下
S 级	TERRY	无敌在腰间之下
S 级	崔宏	完全无敌
A 级	RALF	无敌在膝下之下
A 级	拳崇	无敌在胸口之下
A 级	李香绯	无敌在腰间之下
A 级	蔡宝奇	无敌在膝下之下
B 级	阪崎百合	无敌在胸口之下
B 级	CLARK	无敌在膝下之下
B 级	KING	无敌在胸口之下
C 级	K’	无敌在胸口之下
C 级	矢吹真吾	无敌在胸口之下
C 级	ANDY	无敌在胸口之下
C 级	阪崎琢磨	无敌在胸口之下
C 级	LEONA	无敌在膝下之下
C 级	WHIP	无敌在胸口之下
C 级	BLUE MARY	无敌在膝下之下
C 级	陈国汉	无敌在胸口之下
C 级	京 1	无敌在胸口之下
C 级	京 2	无敌在胸口之下
D 级	红丸	无敌在胸口之下
D 级	JOE	无敌在胸口之下
D 级	阪崎良	无敌在腰间之下
D 级	ROBERT	无敌在胸口之下
D 级	ATHENA	无敌在胸口之下
D 级	包	无敌在膝下之下
D 级	金家藩	无敌在胸口之下
E 级	不知火舞	无敌在胸口之下
F 级	镇元斋	无敌在腰间之下
F 级	澄	无敌在膝下之下

特殊连续技

角色名称	连续技	参考
K’	近 C(×1)→　↓↘→ + C→→ + D→↓↘→↘↓↙← + A/C	→ + D 后也可改为跳 C + D
K’	↓↘→ + A/C(对方空中招)→→ + D→↓↘ + A	画面端
真吾	近 C→↓↘→↓↘→ + A/C→↓↙← + B/D	无
真吾	蹲下 B→接近中→↓↘ + B/D→↓↙←→ + B/D	无
TERRY	←↙↓↘→ + B(对手空中中招)→↓(储)↑ + A/C	无
ANDY	近 C→接近中←↙↓↘→ + A/C→(等一瞬间后)↓↙←↙↓↘→ + B/D	无
东丈	↓↙← + B/D(对手空中中招)→大跳 C + D	无
YURI	↓↘→↓↘→ + A/C(MAX)→(冲前)近 C→↓↘→↓↘→ + A/C	近 C 后可以→↓↘ + C→→↓↘ + A/C
LEONA	近 D(×1)→重攻击→(走近少少)近 D(×1)→(×1)→(×1)→(→ + B)→空中↓↘→↘↓↙← + A/C	无
RALF	按 B/D 三秒后放开→↓↙←↙↓↘→ + B/D	画面端及/远距离均能击中
CLARK	蹲下 A→←(储)→ + C→→↓↘ + A/C→↓↘→	取消←(储)→ + A/C 输入→↓↘ + A/C
WHIP	←↙↓↘→ + A/C→跳 D	←↙↓↘→ + A/C 后看准对方接近地面时出招
ATHENA	(站起时)→↓↘ + A→(↓↘→ + D)→→↓↘ + C	弱←↓↘ + A 不能防御
ATHENA	(站起时)→↓↘ + A→(↓↘→ + D)→→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C	画面角端
拳崇	接近中→↓↘ + A/C→↓↘→ + B(×1)→←↙↓↘→ + C	无
包	(↘) + B→近 C 后再按(→)A	无
KING	近 D(×1)→→↓↘ + A→→↘↓↙← + D	画面端
BLUE MARY	↓↙← + D→(冲前)→↓↘ + B→→↓↘ + B/D	无
藤堂香澄	←↙↓↘→ + B→蹲下 A→近身→↘↓↙← + A→跳 C + D	香澄于画面端，近身→↘↓↙← + A 蹲下 A 必中
李香绯	近 C→↓↘→ + A/C→远 B	画面端
李香绯	→↘↓↙←→ + A/C→(稍前行)近 C→↓↘→↓↘→ + A/C	近 A 后接(→) + A 再接↓↘→ + A/C 亦可
李香绯	↓↘→↓↘→ + A/C(MAX)→(冲前)近 C→↓↘→↓↘→ + A/C	近 C→→↓↘ + D 亦可
蔡宝奇	(←)(→) + A→↓↘→↘↓↙← + B/D	(→) + A 后的↓↘→↘↓↙← + B/D 只有 JON 防御得到
崔宏	↓↙← + A→(按 A 储 ~ 狙鸢阵)→狙鸢阵中 C→狙鸢阵中↑ + C→狙鸢阵中 D	画面角端
草薙京 - 1	近 C→↓↘→B/D. B/D(×2)→(稍卫前)→↓↘ + B/D→↓↘→ + C	接近画面角端

王者之书

由弱攻击开始的连续技

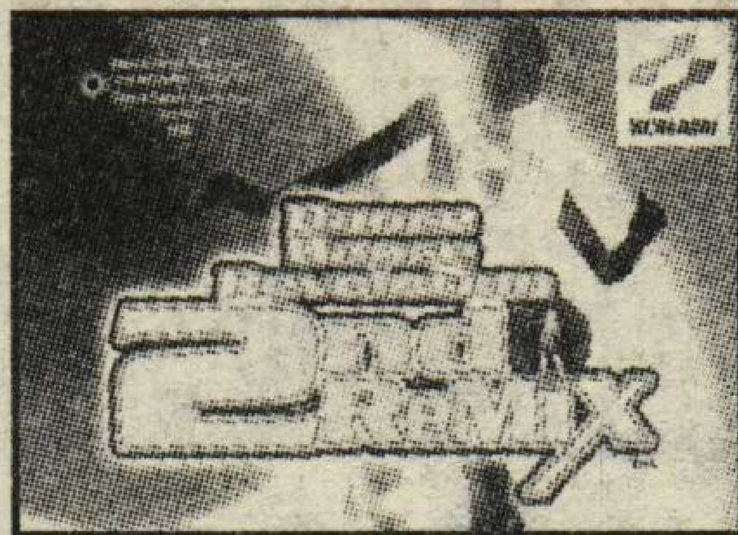
角色名称	没含有超必杀技之连续技	含有超必杀技之连续技
K'	蹲下 B×2→→↓↘+A	无
MAXIWA	蹲下 B→蹲下→↓↘→+A→↓↘→+A→↓↘→+A	蹲下 B→蹲下 A→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+B/D
红丸	蹲下 B×2→↓↘→-B/D	蹲下 B×3→↓↘→↓↘→+A/C
真吾	蹲下 B→ (→)+B(×2)→→↘↓↙←+B/D	(蹲下 B→近 C→↓↙←↙↓↘→+A/C)
TERRY	蹲下 B×2→(↘)+C→←↙↓↘→+B/D→→↓↘+B/D	蹲下 B×2→(↘)+C→↓↙←↙→+C
ANDY	蹲下 B→蹲下 A→(↘)+A(×1)→↙→A/C→→+A/C	蹲下 B→近 B→(↘)+C(×1)→↓↙←↙↓↘→+A/C
JOE	蹲下 B→蹲下 A→↓↙←+B/D(×4)→↓↘→+C	无
不知火舞	蹲下 B→近 A→(↘)+B(×1)→↓↙←+A→↓↙←+C	蹲下 B→近 A→(↘)+B(×1)→↓↙←↙↓↘→+B/D
RYO	蹲下 B×2→A→→↘↓↙←+B	(蹲下 B→蹲下 C→↓↘→↓↘→+A/C)
ROBERT	蹲下 B→蹲下 A→←(储)→+B	无
YURI	蹲下 B×2→蹲下 A→→↓↘+C↓↓→↘+A/C	蹲下 B→蹲下 A→↓↘→↓↘→+A/C
TAKUMA	蹲下 B→近 B→(→)+A→↓↘→+A/C	蹲下 B→近 B→(→)+A→↓↘↓↘↓↙←+A/C(MAX)
LEONA	蹲下 A×2→↓(储)↑+/C	无
RALF	蹲下 A×2→接近时←↙↓↘→+B/D	蹲下 A×2→↓↙←↙↓↘→+B/D
CLARK	蹲下 A→接近中←↙↓↘→+B/D→↓↘→+A/C	(蹲下 A→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C)
WHIF	近 B×2→蹲下 B→←↙↓↘→+C	近 B×2→蹲下 B→↓↙←↙↓↘→+A/C
ATHENA	蹲下 B→(→)+B(×2)→→↓↘+A	无
拳崇	蹲下 B→蹲下 A→↓↘←+A/C	无
镇元萧	蹲下 B→蹲下 A→→↓↘+C	无
包	蹲下 B×2→远 B	无
KING	蹲下 B→蹲下 A→→↘↓↙←+B	无
BLUE MARY	蹲下 B→蹲下 A→→↓↘+B→→↓↘+B/D	蹲下 B→蹲下 A→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+B/D
香澄	蹲下 B→蹲下 A→近身→↘↓↙←+A→跳 C+D	蹲下 B→蹲下 A→近身→↘↓↙←+A/C→↓↘→↓↘→+B/D
李香绯	近 A→(→)+A→↓↘→+A	无
金家藩	蹲下 B×2→蹲下 A→(→)+A(×1)→空中↓↘→+D(→远 A)	蹲下 B×2→蹲下 A→(→)+A(×1)→ ↓↙←↙→+B/D
陈国汉	(蹲下 A→A 连打)	无
蔡宝奇	(蹲下 B→蹲下 A→ ↓(储)↑+A)	蹲下 B×2→远 B→ ↓↘→↘↓↙←+B
崔宏	蹲下 B×2→蹲下 A→ ↓(储)↑+C	无
京 1	蹲下 B×2→B→→↓↘+D	无
京 2	蹲下 B→蹲下 A→(→)+B(×2)→↓↘→+C	无

以跳跃攻略开始的连续技

角色名称	没有含有超必杀技之连续技	含有超必杀技之连续技
K'	跳 D→近 C(×1)→(→)+A→↓↙←+B/D	跳 D→近 C(×1)→(→)+A→↓↘→↘↓↙←+A/C
MAXIWA	跳 C→近 C(×1)→(↘)+C→↓↘→+A→↓↘→+A→↓↘→+A	跳 C→近 C(×1)→(↘)+C→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+B/D
红丸	跳 D→近 D→↓↘→+A	跳 D→近 D→↓↘→↓↘→+A
真吾	跳 D→近 C→(→)B(中二 HIT)→→↘↓↙←+B/D	跳 C→蹲下 C→↓↘→↓↘→+A
TERRY	跳 D→近 A→(↘)+C→←↙↓↘→+B/D→→↓↘+B/D	跳 D→近 C(×2)→↓↘→↓↘→+B/D
ADNY	跳 C→近 B→接近中←↙↓↘→+A/C→←↙↓↘→+D	跳 C→近 C(×2)→↓↙←↙↓↘→+B/D
JOE	跳 C→近 C→(→)+B→←↙↓↘→+B/D	跳 C→近 C→(→)+B→↓↘→↘↓↙←+A
不知火舞	跳 C→近 C→(↘)+B→↓↙←+B→↓↙←+C	跳 C→近 C→(↘)+B(×1)→↓↙←↙↓↘→+B/D
RYO	跳 C→蹲下 C→→↘↓↙←+B	跳 C→蹲下 C→↓↘→↓↘+A/C
ROBERT	跳 D→蹲下 C→↓(储)↑+A/C→跳 C+D	无
YURI	跳 D→蹲下 C→→↓↘+C→→↓↘+A/C	跳 D→蹲下 C→↓↘→↓↘→+A/C
TAKUMA	跳 D→蹲下 C→↙(储)→+D→→←→+A/C	跳 D→近 B→(→)+A→↓↘→↘↓↙←+A/C(MAX)
LEONA	跳 C→蹲下 C→↓(储)↑+C	跳 C→蹲下 C→(→)+B→空中↓↘→↘↓↙←+C
RALF	跳 D→蹲下 A→接近中←↙↓↘→+B/D	跳 D→蹲下 C→任何一招超必
CLARK	跳 D→近 C(×1)→接近中←↙↓↘→+B/D→↓↘→+A/C	蹲下 D→近 C(×1)→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C
WHIF	跳 C→近 B×2→蹲下 B→←↙↓↘→+C	跳 C→近 B×2→蹲下 B→↓↙←↙↓↘→+A/C
ATHENA	跳 D→近 A→→↓↘+A/C	无
拳崇	跳 D→近 D→←↙↓↘→+A	跳 D→近 D→↓↘→↓↘→+A/C
镇元斋	跳 C→近 C→→↓↘+A/C	跳 D→近 C→任何一招超必
包	跳 D→蹲下 C→→+A	无
KING	跳 D→近 D(×2)→→↘↓↙←+B	跳 D→近 D(×1)→↓↙←↓↙←+B/D
BLUE MARY	跳 D→近 C(×2)→(←)+A→←(储)→+B/D→↓↘→+B/D	跳 D→近 C(×2)→(←)+A→接近中→↘↓↙←→↘↓↙←+B/D
香澄	跳 D→近 A→近身→↘↓↙←+A/C→跳 C+D	跳 D→近 A→近身→↘↓↙←+C→↓↘→↓↘→+B/D
李香绯	跳 D→近 A→(→)+A→↓↘→+A/C	跳 D→任何一招超必
金家藩	跳 D→近 C(×1)→(→)+A(×1)→空中↓↘→+D(→远 A)	跳 D→近 C(×1)→(→)+A(×1)→↓↙←↙→+B/D
陈	跳 D→近 A→→↘↓↙←→+A/C	无
蔡	跳 C→蹲下 A→↓(储)↑+C	跳 C→蹲下 C→(→)+B→↓↘→↘↓↙←+B
崔宏	跳 C→近 A→↓↙←+D	跳 D→近 C→↓↘→↓↘→+B/D
京 1	跳 C→近 C→(→)+A→→↓↘+D	无
京 2	跳 C→近 C→↓↘→+C→→↘↓↙←+A/C→→+A/C	跳 C→近 C→↓↘→↓↘→+A/C

游戏殿堂

	多鲁尼克大冒险	WILD ARMS 2	实况足球 4	超时空要塞 VF-X2
				
BLUE	这是一款以迷宫冒险为主题的 RPG，其魅力主要在于丰富的可玩性，如果想要将其完全通关，相信将要花费各位相当长的时间。作为日常的消遣，本作值得一玩。	优美的片头动画和动听的音乐，都增加了本人对这款游戏的投入程度。游戏中丰富的谜题各具特色，是对所有玩家智力的一次挑战，不信的话各位可以试上一试!	一向不玩足球类的游戏，所以对此类作品的好坏也无法做出合适的评价。但通过画面及周围同事的评论，依旧可以感受到这一名作的引人程度和独特魅力。	操作手感一流，同时也具有相当的难度。游戏中加入了“超时空要塞”系列中的大量机体，是 FANS 不容错过的选择。然而，用 3D 表现的画面尚有待改进。
E·T	游戏中的主角便是 DQ 系列中的那个胖胖的商店店主，迷宫方面是 Chunsoft 拿手好戏，与“风来之西林”一样，不同时间进入相同的迷宫，会与地形发生变化。	早期著名 RPG 的续篇，游戏中解谜要素众多，使得难度增加了不少，而战斗系统也得到了相当大的改善。另外游戏还有不少隐藏事件待玩者发掘。	KONAMI 是受欢迎的运动类游戏。在系统和操作感上几乎无可挑剔，本次加入了许多前作中未出现的队（如中国队），还有一个育成类型的模式，使球迷们能了解到世界知名球队的能力。	是除《皇牌空战》外 PS 又一 3D 空战模拟游戏，一些机体是为游戏而专门设计的，游戏的难度看上去要比《皇牌空战》高，需要一个熟悉的过程才能操作自如。
DRAGON	来自于“勇者斗恶龙”的系列，游戏中出现的敌人基本上是“勇者”系列中常见到的对手，在“勇者斗恶龙 7”登场以前先熟悉一下敌人的面孔吧!	正统 RPG，一向是我所喜爱的作品，本作也不例外。本次的 ARMS 不再是“荒野的古代机械之遗迹”的意思了，具体的解释游戏序盘会有所说明。	可能是因为第一次试蹋就用中国队 HARD 难度下 4:2 痛切意大利，所以评分上自然带有不少“感情要素”。KOMAMI 的足球一向以爽快著称，本次除了保留优点外，还提升了真实度。	大人气动画作品的游戏版，汇集了动画中所有的机体，MACROSS 的 FANS 一定要购买。游戏中 360 度的全方位感觉的确非常好，但控制并不方便。
默文	自 DQ 系列衍生而出的游戏，万变的迷宫带来极高的可玩性，如果有超强耐心及毅力的玩家会感受到此类游戏的魅力。但像我这般时间一长就不耐烦的玩家而言，就只能拱手相让他人了。	次世代的经典游戏之一，与“妖精战士”并称 SCEI RPG 双壁。继承了前作的系统和具有荒野浪漫色彩的音乐，解谜部分也有了长足的进步。是一款不会让你后悔一玩的 RPG。	9 月 2 日对于编辑部而言，又是一场灾难，因为 PS 将再度被足球所占据，只剩下我们几个对运动游戏不擅长的人整天受尽折磨。但称之为至今最杰出的足球游戏亦不为过。	近几年动漫与游戏的一再融合，使得一些动画名作成为游戏厂商赚钱的资本。旧经典加上新类型，使得本作游戏性较高，只是上手需要一点时间。
ANGEL	这是一款以 DQ 中旅行商人为主角的迷宫冒险游戏，游戏中的各种怪物都是 DQ 系列中出现过的妖怪，从游戏的类型方面来看，有点像 SQUARE 所作的“陆行鸟大冒险”，迷宫也是千变万化，可玩性相当的高。	前作就非常让玩家欣赏，此作继承上一作的优点，对系统作了进一步强化，使得游戏更具可玩性。在游戏的故事方面，也是非常曲折离奇，引人入胜。	KONAMI 的经典足球游戏，在此作中的人物动作更加细腻，看上去就像真的在比赛似的。而游戏的难度也比前几代有所提高，在操作方面 4 代也有了一些新的变化，让玩家更得心应手。	这款新游戏是根据著名的动画作品所改编的一款纯 3D 射击游戏，在游戏中是以 360 度全方位来驾驶机体进行战斗，其操作方法不易掌握，但玩起来感觉很好，并且游戏中收录了所有动画中的机体，是一款值得购买的游戏。

	灵之力量 3	太阁立志传Ⅲ	DDR 2	生化危机 3
				
BLUE	虽然加入了大量的新系统,如“合体必杀”等,但游戏的难度依然较低。可爱的希罗此次居然不再是君主,而只作为主角的手下出场,对于这一点实在令本人有些不满。	本作对于那些喜爱日本战国历史的玩家来说绝对是个不错的选择。游戏展现了主人公多姿多彩的一生,此外还加入了原创的新人物,在同类作品中是难得的精品。	跳舞、跳舞、再跳舞……忙的是眼睛,累的是手指,纯粹是自己找罪受。看着一些同事手忙脚乱地奋战,听着那一首首实在算不上动听的舞曲,受刺激啊受刺激!!	本次的主角是“生化危机”1代中曾出现的美丽女特种兵基尔,这对于老玩家来说肯定会有几分亲切感。游戏画面渐趋完善,操作手感也更加流畅,AVG迷们不要错过呀!
E·T	与SS版《龙之力量》相类似的战略SLG,千人对千人是它的一大特点,游戏把内政与战斗很完美地结合起来,另外有许多隐藏在世界各地的同伴等待你去寻找。本次还加入了结合技,使战斗更具迫力。	描述主人公一生的坎坷经历,游戏不但需要你不断地提高知名度,另外消灭敌对势力也是任务之一,游戏再现了日本战国时战争的许多著名场面。它对我们了解日本的这段历史有不少的帮助。	目前是日本游戏厅中最为流行的音乐模拟游戏,PS完全再现了游戏的精华,难度比前作又有了不小的提升,另外本作中隐藏要素相当多,要想全部玩出,难度相当大,如果你能利用跳舞地毯,那么便会真正领会它的精彩之处。	本作中描述了“生化危机”系列中一些重要人物之间的关系,与《生化2》的故事紧密相连,敌方的幕后也渐渐披露出来,另外它与DC版的《生化危机》也有一些关联。
DRAGON	一向对“千人对千人”的本作没有太大的兴趣,但这次准备要玩一玩,因为本次的人物设定及故事都十分优秀,建议没玩过的朋友试一试本作!	KOEI公司的产品一直都有不少玩家拥护,本人也不例外。本次的“太阁立志传Ⅲ”吸引我的其实不是主角,而是原创的人物及故事,非常的有趣。	热门音乐加上狂舞就等于现在最流行的GAME,DANCE DANCE的成功之处在于KONAMI公司抓住了年轻人的心态,只花费了极少量的资金便达到了极佳效果。	本作极可能是“生化危机”系列在PS上的最后一作了!游戏中的感觉与系统与前两作相比之下有了极大的提高,僵尸的种类也比前几作多了很多。
默文	依然继承了前两作宏大的规模和强烈的动画幻想色彩。虽然在战略上始终显得有些单调,但加入了许多隐藏要素后,使得可玩度也有所上升。虽然给分不高,但笔者还是较喜欢的。	KOEI制作历史模拟游戏的水准,玩家一向都很信赖(除了那些被改编的中国古典名著)。昔年开创了“RPG+SLG”的“太阁立志传”在全面强化后无愧登入经典之林。	表现了最前卫思潮的新型态游戏,乍看不可理解,游戏性却惊人的高。收录了许多名曲以及可以自己编辑的新功能,再配上一块DDR地毯,追求快乐的同时,可以不必去健身房了。	从8月起住作不断,但对笔者而言,一到9月22日,其他的游戏也只能暂停。从游戏介绍上就可以感受到系列中最强烈的紧张感,对玩家的挑战也属系列中最强。不过说老实话,我更期待DC版的《指令:搜索》。
ANGEL	经典的“千人对千人”游戏的第三作。此作在系统上继承了前两作的优点,并进一步加以强化,在战斗画面的表现上也比前作更加细致。是一款值得购买的游戏。	KOEI公司的经典系列SLG大作,此作比前几个作品有了不少的改变,在游戏画面上也有了不小的提高。在系统方面加入了几个全新的功能,使游戏更加吸引人。	现在DDR游戏非常流行并被广大游戏玩家所认同,而KONAMI今次的DDR最新作,则加入更多的曲目供大家选择,从最简单到最难的都有,游戏整体的难度比起前作要高一些。	继前两代作品风靡全球之后,CAPCOM公司再次推出其第3代续作。此作比前两作有了很大的改变,更加曲折的剧情,种类繁多的僵尸,经过进一步改善了的画面,将会使此作成为下一个焦点。

Beender、带来终末之人

~浪漫沙加领域篇 ‖ 原创小说~

原著:ベニー松山　雪鹰译

1236年　术士的忧郁/贵族的伤感

事实上纳尔塞斯对于比他小15岁的威尔——即威利亚姆·奈兹有着很高的评价,虽然总是对他冷嘲热讽的,但内心却为这个年轻DIGER的才能而咋舌。

前年,纳尔塞斯在DIGER云集的罗德雷斯兰德西部的城镇贝斯提亚,与初次挖掘QUELL的少年相遇了。那张还很稚嫩的脸,却流露出率真的不屈,这位DIGER新手就是威尔。看到威尔那毫不怀疑他人的目光,纳尔塞斯的心不由隐隐作痛,将这样一个无防备的少年放入那些为了宝藏就尔误我诈的DIGER们之中,肯定是凶多吉少。纳尔塞斯作为替DIGER担当护卫的VIGILANTES,虽然这几年对他人毫不关心,但也觉得不能对威尔放任不管。这个少年一次挖掘的经验也没有就想找QUELL,结局必然是一无所获,这样也好,让他放弃成为DIGER就此回故乡吧。这样考虑着的纳尔塞斯就成为威尔的护卫加入他的队伍中。(VIGILANTES:受雇于DIGER,与其一同前去挖掘QUELL并保护雇主的护卫,因此必须拥有高超的战斗能力。)

不过事与愿违。在诸多DIGER挑战却丧命、抑或空手而归的汉之废墟,已经有多年没有挖掘到高价的QUELL了,有人说这座帝国时代都市的遗迹中业已挖掘殆尽了,然而威尔却在其内找到三种QUELL!据纳尔塞斯所知,别说是新手的DIGER,就算是老手也没有可能会有这么大的收获,看来威尔对QUELL有着天生的嗅觉,除此以外没有更好的解释了。

那次最初的工作以后,队伍中最年长的纳尔塞斯一直与威尔共同行动,自负令他将威尔作为还未成熟的小孩来对待,其真心是替这个天才DIGER的伟业巩固基础,就这样守护着他。这一年,纳尔塞斯亦无法拒绝威尔的委托,尽管目的地是他曾经发誓不再踏入半步的术不毛地带——南大陆的内地。威尔为了调查双亲死亡的真相以及与之有关的在沙漠中谜之MEGALITH内发现的卵型QUELL,他们来到了边境之镇法格兰古。当他听说这件事与那个亚雷克塞·胜如凯有关时,纳尔塞斯的胸中泛起了不详预感的黑云。那是贝斯提亚周边非常有名的、比蛇蝎还要令人厌恶的恐怖的DIGER——不,亚雷克塞那伙人不能称之为DIGER,他们是掠夺者。他们并非以正当手段挖掘QUELL,而是从所持者手中夺取为生计,将最低限度的夸傲也遗忘的冒险者,为了达到目的而不择手段地杀人。

如果能够的话,纳尔塞斯不希望威尔的生涯中有这样的对手,他害怕与亚雷克塞接触会玷污威尔那纯洁的灵魂。饶是如此,威尔还是得知在那邪恶的亚雷克塞手中有着被称为"魔卵"的QUELL。那个魔卵释放的暗之波动,是在呼唤威尔,纳尔塞斯是这样认为的。对此调查开始以来,素直的少年经常流露出困惑、深思的表情,这更令纳尔塞斯感到揪心……

"说起来呀,你怎么会想到用那种东西来代替的?玖斯塔维。"

"呃?什么?"玖斯塔维对着不断飞落的树叶,迅速地挥舞着手中的钢剑,在他的脚下散落着无数被切断的叶片。

"我是说,你的那把剑……喂!别人说话时应该看着对方!即便不是贵族也应该遵守基本的礼仪吧!还有弗林也不要再那里瞎捣鼓了!真是的!"继续剑技训练的玖斯塔维对此充耳不闻,因此凯尔文就将怒火的矛头指向树上的弗林。

"但是,玖斯大人~"受命摇着树枝,让叶子不断落下的弗林大感为难,既不能随便停下来,也不能无视凯尔文的话,因为他不仅是同年的友人,也是这片广大的雅狄土地的领主托马斯伯爵的儿子。跟随着玖斯塔维母子离开古琉凯尔的平民之子弗林,与他们同样被雅狄伯照顾,再加上自己不会使用术,弗林经常要注意自己不能给他人带来麻烦。

"好了,休息一会儿吧!弗林。"看穿了弗林的心思,玖斯塔维收起了剑,"刚才只是凯尔文的迁怒,不是你的过错,不要在意。"

"迁、迁怒?!我只是……"涨红着脸的凯尔文注意到走近过来拿着毛巾给玖斯塔维擦汗的蕾丝丽在笑着自己,连忙咳嗽几声以摆脱窘态。身为贵族必须在他人前保持良好的言行——这是凯尔文自幼的行动哲学。不能在女子面前受玖斯塔维的挑拨,雅狄伯的独子认为自己的行动稍许有失气量,这个时代的人特别象凯尔文这种受高教养的人,认为在异性前装样子是良好的装饰。"……总之,现在我有些放心了。初次看到你挥舞着这把金属剑,有些惊讶而已。"

"该不是觉得土气吧?"玖斯塔维坐在落叶铺成的天然地毯上,用蕾丝丽递过来的井水滋润着自己干渴的喉咙。

"算了,我问你,刚才那是什么?我是对你那剑技惊讶,即便是用术来斩击也无法做到这种连续又干脆地断面。"凯尔文指着那堆被一刀两断的落叶小山,然后带着迷惑坐在叶堆上。对于玖斯塔维象小孩那样直接坐在地上,他还是有些抗拒的,但是蕾丝丽和从树上滑下来的弗林也一同坐了下来,唯自己站立着未免太突兀,所以四人团坐一圈。

"这全是我每天练习的结果。"

"以前不是这样吧?经常爬树、扔石头……"

"因为这一套对怪物没有用!木棒会融入史莱姆的脑袋里。"

"啊,可真惨!"弗林和蕾丝丽以大笑来表示同情,连凯尔文也不禁莞尔,玖斯塔维托着头微笑着。

"这可真是杰作呐……你怎么不问是怎样做出这把剑的呢?凯尔文?"

"唔,继承南大陆传统的锻冶技术除了你以外还有谁会去打造钢铁的剑呢?说是独创……倒不如说异质的构思更为妥当。这个构想是从哪儿获得的?我对此倒很有兴趣。"弗林和蕾丝丽也津津有味地探出身子,望着玖斯塔维。

"大家好象都很感兴趣……算了,就告诉你们吧,信不信由你们。"玖斯塔维将他在十二岁那晚的经历、古琉凯尔郊外所见的情景初次告诉他人。回忆告终时,在某些意义上同是离家出走的关系者蕾丝丽和弗林,都感受到那天玖斯塔维的兴奋而闭口不语。只有凯尔文的沉默似乎并非是对那幻想有着异议,而是想起了什么似的。他那沉思的样子引起了其他三人的注意,感受到众人视

线的凯尔文抬起头来，犹豫了一下然后开口道："事实上前些日子，随父亲前去参见古琉凯尔的苏陛下时，听到一些奇怪的传闻……"

纳国的王国是当时文化的发源地，因此世界中王侯贵族的子女皆云集该地、形成知识阶级的沙龙。在那种社交场合，通常是最新情报流传的场所。凯尔文听到是一些流言蜚语，即那些女子和软派者之间的怪异谭，本来凯尔文是不将之当一回事的，不过那个传闻似乎非常真实而引起了他的兴趣。

那是被称为"夜猎者"的传说。近年来南大陆各地都有人目击到。所谓的"夜猎者"人如其名，只在夜间出现的狩猎者。当太阳西沉，在月亮与黑暗支配的世界中奔驰的生命之猎人。他的姿形如同风一般难以捕捉，只有在猎杀目标、吸食 ANIMA 时，才会在人前显身。有人说那是金色的骷髅，有人说那是妖异地、不存在于此世的美青年。目击者所见的共通之处，就在于"夜猎者"手中的剑。疾弛在漆黑的荒野、夺取死者的命，死神的剑士——这就是令人畏惧、诡异的"夜猎者"之名的由来。

"玖斯塔维……说不定，你见到的那个人就是'夜猎者'唷。"不知何时温暖的阳光被薄云遮挡，秋天的凉风吹拂而过，卷起枯叶一片乱舞，四人陷入沉默之中。弗林的牙齿开始打颤，显然并非因为寒冷。蕾丝丽也不禁缩起了身子，瞥向正在沉思的玖斯塔维。凯尔文最先打破沉默："哈哈哈，这只是谣言。如果真有那种死神的话，那些目击者又怎能活着呢？当然我是不会相信的。哈哈哈哈……"虽这样说着，凯尔文的脑海里也无法忘却自己所听到的传闻，"夜猎者"的形象经过玖斯塔维的描述更加鲜明了，他甚至还突然产生了一瞬间的联想——

"咦？凯尔文，你在哭吗？"弗林察觉到对方滴落的泪珠。一瞬的联想从残留在记忆中思考的狭缝内消去，但是所留下撕裂心肺的悲哀之余韵依然回荡。那是对玖斯塔维的母亲索菲的想念，最近身体一直欠佳、病卧在床的美丽的索菲——在黑暗中被"夜猎者"带往冥府的情景，如电光火石在凯尔文的脑海闪过。这种感情与其说是对于与母亲同龄佳人的憧憬，不如说是一种恋情更为妥当，只是凯尔文自己没有意识到。不过，距今三年后索菲病逝后，在他胸中那盏寂静的灯火依然未灭，这种淡淡的思念，决定了他的人生及其子孙的命运。

柔和的阳光再度包围着四人，还未止住泪水的凯尔文与玖斯塔维、弗林、蕾丝丽闹作一团，欢声笑语荡漾在深秋之时的雅狄城内。这是玖斯塔维他们还处于无垢的少年时代，其青春之日的一幕。

1238 年　柯蒂丽娅无情

十八岁的柯蒂丽娅，已经无法离开威尔了。

并非面对优秀的 DIGER，她纯粹是对威尔个人产生了恋情。在她十五岁之前，从未考虑过男女之事，亦未对于身为女性的自己做太多的修饰。当她离开贫乏的农村决心成为一名 VIGILANTES 时，就日夜不停地修炼枪法，当然也无暇顾及异性了。十五岁离开故乡的柯蒂丽娅与威利亚姆·奈兹相遇了。

最初，她并未对这个同年的威尔抱有很大的好感。而后者对于身为女性却成为 VIGILANTES 的柯蒂丽娅持有敬意，礼仪端正地对待。柯蒂丽娅却将之视为和家乡那些无能的男子们一样，不过这种偏见很快就改变了。威尔与柯蒂丽娅所见过的少年们不同，这位年轻的 DIGER 在危险时刻决不慌乱，总能以正确的知识、最妥善方法来处理，具备着敏锐的感觉并能够找到诸多贵重的 QUELL 和 TOOL，而且遇到魔物时也能以不负于 VIGILANTES 的杖法将之击退。柯蒂丽娅从未见过同龄人有这种能耐的。

与威尔相遇后的三年中，柯蒂丽娅感到人生是那么地充沛，她也开始有了"女性"的意识，慢慢地由山野少女成长为美丽动人的女子，而且她那 VIGILANTES 的实力也以惊人速度上升。与年纪有一些差距的纳尔塞斯、泰拉一起组成队伍，18 岁的女性 VIGILANTES 必须的长枪也一直放在身边，这都是为了与威尔同行的努力。

但是这份感情不能直接告诉对方，因为不想破坏 DIGER 与 VIGILANTES 之间良好的信赖关系。然而已经是限界了，她对于威尔的恋情一天比一天炙热，无法再忍耐下去了。柯蒂丽娅下了决定：等这件事情了结之后，一定要向他告白，就算被拒绝也没有关系……于是，为了帮助威尔，她独自一人前往贝斯提亚、潜入亚雷克塞·胜如凯一伙中。

悲剧，开始在舞台上展露其隐藏的姿态——

他除了被称为"夜猎者"的名字外，还有一个创造者所赐的名字。贝恩达(Beender)——这是他的诞生之地"恒久之塔"授予的名字。贝恩达是在那里，人造的没有 ANIMA 的存在而出生的。

在绿荫覆盖的巴斯兰德北端拉乌普荷鲁兹镇的郊外耸立着的妖异之塔，那座古代建筑物一直处于遮断人类知觉的强力结界的包围中，于 1220 年他以现在这种成人的姿态觉醒了。不知用了何种秘术，贝恩达是完全的不死者，既不会因时间流逝而衰老，也不会因炎热寒冷而死去。无论身体受了多重的伤也能以惊异的再生能力修复，他具有类似不死魔物中最高等的存在吸血鬼、或者是不死化魔导师的特性。

诞生后的四年间，贝恩达从创造者处学习使用这个肉体所不可缺少的情报、司掌森罗万象的自然法则的知识、以及剑技。除此之外的一切，由他自己的眼睛来确认，这是创造者的命令。如果不是这样就毫无意义了——如此他对于人类支配的这个世界没有任何先入为主的观念，也没有善恶之分，更没有孕育感情的基准以及价值观，就这样迎来了解放之日。

在某种意义上，他是万能的存在。持有远离死亡的永久性、人类完美的容姿之肉体、不知疲惫可以夜行千里、超越人类界限的腕力和爆发力所操出的剑技乃此世上无敌的战斗能力。唯一的不足之处，是拥有饥饿感。为了肉体的行动，需要从外部摄取 ANIMA。ANIMA 的循环相当于人类的血液一般，就象人摄取食物一样，贝恩达通过吸收其他生物的 ANIMA 来维持其活动。其实，少量的 ANIMA 就足够了。吸收漂浮在周围以及瞬间将要归还大地的草木、虫、小动物的 ANIMA，就能支撑他度过相当长的时间了。

贝恩达之所以被称为"夜猎者"，固然因为他在夜晚狩猎，这全系于其自身的纯粹的欲望。盖因他自身无法判断事物，所以为了补充空虚的身体而无意识地、在猛烈的饥饿感的驱使下夺走其他生者的生命。他放任这种冲动，奔驰在暗夜的荒野，随手杀死生物吸收其 ANIMA 以果腹。他也不具备"不能杀伤人类"的伦理，如同野生之兽只为了填饱肚子而杀生。他还知道大多数生物与自己不同，终归是要迎来死亡的。那么此个体早死几十年也不见得会对世界全体有什么影响，他是这样认为的，所以也并不排斥将人类纳为目标。不过，不是万不得已他是不会袭击人类的。因为和其他猎物不同，人类的 ANIMA 包含着强烈的感情，对于现世的执着、对于

突然而至死亡的怨恨、对于遗属悲哀的思念等等，吸收这种ANIMA会引起贝恩达的某种感情动摇、产生非常不愉快的心情。所以他不太会狩猎活人的ANIMA，只有当人的寿命到了尽头，优质的ANIMA奉天盟召之际，他才会到场接收，这种人的ANIMA非常美味，足够他数周内不会感到口渴。又及，如在荒野中遭遇到那种意图等死的人类时，贝恩达亦会毫不犹豫地夺走其性命。反之，对于拥有强烈生存意念的人类，他也决不会出手的，结果导致"夜猎者"的传闻四处散布开来。

这夜，他来访古兰·塔伊尤西海岸边的"夜之町"，这并非偶然，十年间的活动地域由南大陆往罗德雷斯兰德东部区域移动的贝恩达，是受到树海所放出的浓密的ANIMA吸引而南下，在前往古兰·巴雷的途中经过此镇的。

从山顶上远眺，小镇的夜景尽收眼底，他一如既往地在寻找着垂死之人的ANIMA，除此以外，这种人类居住的集落也引不起他的兴趣。虽然他的创造者也是人类，贝恩达自身亦是模仿人的样子而被制作出来的，外出的十数年光阴，他依然不为人类世界所动。过去，他曾见到过一位与之相同、没有ANIMA的少年，虽然感到比较稀奇，但总归是不能填饱肚子的有限生命体，因此也没有特别地去关心。

今宵，他并未感受到这个城镇中有迎来自然死亡的ANIMA，正当他打算跳往夜空离开此地时，贝恩达感应到一股激烈的ANIMA，那是生命处于危险状态时生物散发的强烈波动，看来某人正在这小镇的一角展开死斗。普通情况下贝恩达是会弃之不理的，因为战死者的ANIMA与迷惘的ANIMA相同，绝对不适合消去他的饥饿感的，在其中凝固着憎恶和绝望。对于人类之间的互相残杀，他从来就不觉得有趣，那只是如同野兽般劣等的行为。然而，此时的贝恩达却感到那濒死之人所放的ANIMA在吸引着他，因为这是以往所没有遇到过的非常高贵、澄静、透明的ANIMA，纯粹地惟有一个祈愿的已经升华了的美丽魂魄——在她临死前，只对一个男子的思念，这个ANIMA没有被憎恨玷污，只是无私地祈求所爱者的平安。清净、哀切的思念令贝恩达动摇了，他想要寻求理由，于是跳往此ANIMA传来的地方、死斗的舞台。

他跃过小镇，无声无息地在现场着地，然后贝恩达看到了，那个美丽ANIMA之主、以及其周围一群丑陋的ANIMA。

倒在血泊中的少女，无须多看便明了她的身上有诸多伤痕，而且几乎都是致命伤。少女柯蒂丽娅仰卧在地，美丽的容颜因失血过多而苍白，她的手伸向身旁那被自己的血浸湿的长枪——为了最爱的威尔，即便替他减少一个敌人也好。

肮脏的木靴踏在了她紧握长枪的手上，"嘿，好危险。还想动手吗？"踩着她的那个男人以嘲弄的口调对着另外两个伙伴道："真是个笨女人，以为三对一也能够取胜吗？"为了帮助亚雷克塞所狙击的孩子，柯蒂丽娅被其手下给包围了。一对一的话或许还有胜算，但是众多敌人依次使出白刃与术。她也知道是自己的愚弄，只要不管那个孩子就可以了，但是如果那样做了，自己就没有资格向威尔传达心意了。她是这样想的，于是赌上了自己的生命。男子浮现出残忍的笑容，其中一人拔出剑来刺入柯蒂丽娅的肩头。他们是看不见站在一旁的贝恩达的，即便看见了也不会明白那是什么。说到底，也是那三人的命运已尽，这种行为给他们带来比死亡还要残酷的境遇。

贝恩达感到心中涌起一股莫名的感情，胸中的深处宛若有盏灯火放出炙热之炎将席卷全身的感觉——这是他有生以来第一次发怒。被激怒的贝恩达紧咬着牙关咯咯作响，银色飘然的长发逆立而起，双眸放射出不可视的红光。男子们在他的眼前消失，并没有吸食他们的ANIMA，只是让这种不愉快的、丑陋的ANIMA宿者们消灭，一瞬间也好，让少女那美丽的ANIMA停留在身边。他将这新的感情交由身体行动，以不死的肉体才有的神速般的斩击，将那些男人变为肉片。在电光火石间，贝恩达手中的钢铁之刃已将其中一人的身体穿通了几十回。这个手下或许是幸运的，在还未感知情况时，业已死去了。剩下的两个人，体味到了恐怖渗入骨髓中的死亡。伙伴的血沫如同雾一般弥漫在空中，在其之上乃半透明的恶鬼般贝恩达的形姿，他们同时也听到了，宛若神罚的告示、愤怒的不死者所发出的咆哮……

缓慢地滑向死之黄泉的途中，朦胧的意识中柯蒂丽娅也看见了：暴风般的斩击中亚雷克塞的手下们依次被粉碎，从肉片中喷出的ANIMA被那骷髅、感觉上更象是美剑士的神秘存在一一咬碎。她认为自己已被死神捕捉，眼前的乃是将自己迎往冥府的向导。她在祈祷，没有丝毫的畏惧，在这瞬间柯蒂丽娅的愿望只有一个：让所爱的威尔拥有幸福的人生。自己的灵魂怎样都没有关系，相对地柯蒂丽娅向死神祈愿能够守护着威尔，让死亡远离他。为了能实现这个愿望，即便自己的ANIMA不归还大地、受到未来永劫的苦难也可以。在炙热的激痛中，柯蒂丽娅唯有这么一个愿望。惨杀手下们那股黑色冲动导致贝恩达几乎想要将这个小镇中所有人类都歼灭，此刻濒死少女的思念净化了他的愤怒。这名女子所释放的感情究竟是什么呢？"夜猎者"初次对人类开始产生了兴趣，他想与这个给予自己奇妙感觉的女子的ANIMA融合。

轻轻地抱起柯蒂丽娅，"夜猎者"跳了起来，朝着她所思念之人的ANIMA处而去。然后将她安置在那个男人即将出现的中央广场，不死者在少女耳边低语："我会实现你的愿望。只要在最后告别后，你的ANIMA交给我即可。"柯蒂丽娅听到死神之声那么温柔，意外的惊讶后，展露出微笑，向如同神一般的贝恩达表示感谢。

没过多久，她在赶至广场的威尔的臂腕中静静地安息了，离开肉体的ANIMA飘向一直守候在旁的贝恩达处。他慢慢地谨慎地将之吸收，并非作为粮食，而是让柯蒂丽娅栖息在自己那没有ANIMA的空虚之器内。从此之后，"夜猎者"便身负一项责任，那就是守护着威利亚姆·奈兹，不让他死于意外或事故而安享天年。这是与成为自己一部分的柯蒂丽娅之间的誓言。这个誓言一直到最后，他也没有打破。

1239年　与邪恶邂逅/塔之贤者的物语

妮娜·高克兰开始后悔了。果然威尔还是被那与亚雷克塞有关的诅咒之魔卵所吸引，那个东西导致了她的哥哥亨利·奈兹突然变得比谁都要冷酷，还令妻子卡瑟琳丧命，现在又让其子威利亚姆激起黑暗的冲动。自从柯蒂丽娅死后，威尔那温柔明朗的眼睛开始变了，对于将她卷入不幸的自责，以及对亚雷克塞·胜如凯的憎恨，令憔悴的威尔不停地追踪下去。这番样子，让妮娜深感不安。他们夫妇没有孩子，所以将威尔当成自己的儿子养育，只希望兄长的不幸不要降落在他身上。亚雷克塞以前也只不过是一个满口脏话的小恶棍而已，现在与那时的亨利一样，变得冷酷无情、充满着无限黑暗般的漆黑的ANIMA——这一切都与那个魔卵有关，她的第六感告诉自己如果再深入探查此事的话，等候着的只有死亡。然而，妮娜体中流淌着的奈兹之血，又告诉她不能放任不管。

如果放任下去，魔卵会积蓄被现在还要巨大的力量，届时必然为人类世界带来灾害。因此亨利才觉得在那种危险的墓地中发现的QUELL,一定要由奈兹之手来保管,这或许也就是代代比常人具备更优秀资质而生、以DIGER为业的奈兹家的宿命吧！

亚雷克塞及其手下所在的地方，是过去废弃繁殖狞猛魔兽的采石场，位于罗德雷斯兰德的西部。越是接近此地，妮娜心中不祥的预感就越大。在夜之町，亚雷克塞夺取的除魔之QUELL能够召唤魔物,这样的东西落入那种男人手里,肯定是别有企图吧？一想到这里,她就更加不寒而栗了。妮娜自身也有了一定的觉悟,即便是用自己的生命来交换，也要守护自己最爱的儿子并打倒亚雷克塞,否则无法面对先行一步的柯蒂丽娅。

"可恶！这是什么怪物！"泰拉投出岩制的重战斧,用术充分引出石性质的"斩"却未被龙那坚硬的表皮弹了回来，跌落在他的脚边。

"术已经没有作用了——来了！快爬下！"纳尔塞斯发出悲鸣般警告的同时，两匹飞龙携凌厉之势由空中向队伍袭来。泰拉的肩头鲜血四溅，威尔的脸颊上也现出三道红肿的爪痕，真是绝望的状况。亚雷克塞呼唤出了飞龙——正确地说是用除魔的QUELL操纵龙的眷属、虽然还是幼生但也具有压倒人类的战斗力。持有高智能的他们一般不太会主动攻击人类，盖因魔卵的增幅作用加强了除魔QUELL的力量而令其失去了本性,在亚雷克塞的意志操纵下化为杀戮的工具。

再这样下去，威尔他们只有等死的份。在飞龙的羽音与亚雷克塞的嘲笑声中，谋杀双亲、导致柯蒂丽娅死亡的仇人就在眼前，却不能为之报仇的威尔紧咬着嘴唇。飞龙的羽翅开始急速地扇动，引起烈风。在能够削取皮肤的大气的急流中，威尔的背后传来了妮娜的声音:"威尔,不要产生憎恨。被憎恨支配的话,结果自己也会为邪恶的ANIMA吞食。"

"……姑姑？"

"要拯救他,那个人已经不再是亚雷克塞了。"威尔回首,见到妮娜慈母般的微笑。然后，她站起身来，走到威尔前面，接着她开始行动了。那是年轻时代习得的秘技,如今第一次使用,因为必须要以自己的死亡为前提。沿着身体为中心线，画出七个CAKRA(生命能源的存在)的同时,故意令其内的ANIMA暴走,然后释放其爆发的能量,将活力注入威尔他们体内、令除魔的QUELL发动催眠波、扰乱亚雷克塞对飞龙的控制。但是,放出相当于生命本质的大多数ANIMA后,妮娜自身则遭到无法愈合的重伤。"纳尔塞斯……泰拉……接下来拜托你们了。请保护威尔……"妮娜衰弱地倒地不起，控制减弱的二匹飞龙以自己的本能与亚雷克塞的意志抵抗,意识处于浑浊中往黑暗的洞内飞去。威尔将悲愤化为力量,向着失去盾牌的亚雷克塞冲去，为这个被魔卵所囚的可怜人打上终止符。

贝恩达也来到了石场,当然他是为了守护威尔而来的。可是，在他们与飞龙的战斗中，贝恩达却无法出手相助。因为亚雷克塞操纵的除魔QUELL所发出的波动，干涉着作为他肉体活力源的ANIMA的循环，所以不能接近其效果范围内。当威尔陷入生死的窘地时，自己体内的柯蒂丽娅在悲呼着，贝恩达第一次感受到世事不能皆如意的。妮娜的牺牲解除了困境，"夜猎者"从未想过会被人类所救,复杂、奇妙的感情再度向他袭来,这是对妮娜·高克兰的哀悼。

然后，他追击那二匹飞龙而去，为了防止妮娜ANIMA的影响消失后，龙会再度袭击威尔他们。同时他也判断出将亚雷克塞交给威尔，是不会有问题的，所以贝恩达依然踏着宽广的采掘洞内的石壁,在空中飞舞而去。

"啊啊啊……在哪里？魔卵……我的魔卵……"战败后落入采掘洞最深处的亚雷克塞依然还活着，坠落的冲击令手足的骨头尽碎、数根折断的肋骨刺入了内脏，头盖骨亦因撞上了岩石而内陷，普通的话应该不能够再生存了。对于魔卵的执着，令亚雷克塞还留在世上。在其身后,泛着青白磷光的魔卵浮游在空中,静静地观察着双眼已经无法视物、却依然探手在黑暗中摸索的亚雷克塞。QUELL魔卵在审定着他，判断此人是否还能够成为他的宿主。亚雷克塞的肉体不会持久了，得到答案的魔卵决定吸收他那新鲜的ANIMA,然后再去找下一个寄生者。从魔卵中飞出无数宛若亡灵般透明的手,潜入亚雷克塞的体内,将他的ANIMA拉了出来,察觉到这一变化的亚雷克塞发出野兽的绝叫:"不要！不要这样！啊啊——"抵抗是无效的,亚雷克塞的灵魂成为诸多触手之一,那是被魔卵所囚的人类的ANIMA,只留下一具曾被称为亚雷克塞之人的空荡的躯壳。

这番情景，被已经埋葬了飞龙正往最下层降落的贝恩达目击到了。虽然同为吸食ANIMA的存在,但对于魔卵他却产生了无法抑制的厌恶感情。在这邂逅的瞬间,"夜猎者"的直觉告诉他,魔卵是绝对不可能成为朋友的敌人。没有一瞬的踌躇，贝恩达就向那灾祸的QUELL发起了攻击，撕裂地底稀薄空气的斩击向魔卵袭来。

魔卵也感受到非人类存在的接近，不过他虽然察知对方的攻击,却没打算做任何反应。因为魔卵知晓,任何武器都不能破坏自己。在接触的瞬间,他可以将白刃所秘宿的石、木之类的ANIMA吸收使其攻击无效化。就算是钢铁、超越金刚石硬度的金属也无法破坏他的外壳。这个世界上能够伤害自己的物质是不存在的，魔卵对此非常自信。

然而，贝恩达从创造者处获得的钢铁剑，乃是其他时空制造的圣剑。达到神域的锻冶工，在生涯中无数地锻冶才有一次能够成功的奇迹之钢。那完美的光辉之刃宛若从天空的云层间透出的阳光，因此以该世界的文字在剑刃上刻下他的名字——丙子椒林剑!(圣德太子所用的国宝,现今收藏在日本大阪的四天王寺内。)神铁之刃切入外壳的瞬间，魔卵克服了死的恐怖所带来的战栗。会被破坏掉！在神速的斩击切入他的直径三分之一处时，魔卵采取了必要的处置。消耗掉自觉醒以来15年所储蓄的ANIMA、使用跳跃空间的瞬间移动能力。中途失手的贝恩达察知魔卵已经逃走了，还差一点就可以将魔卵的核心一切为二、完全破坏。



魔卵跳跃到贝恩达无法感应到的场所，压抑住恐惧进入再生的休眠中。这次逃走耗费了大半的ANIMA，而且被刻上一道深深的伤痕。当这个被诅咒的QUELL结束自我修复、再度积蓄ANIMA而在人间显出姿态时，必须经过将近二十年的岁月。

重归最初(五)

战国今川家(上)

文/前鱼

如果把日本战国之乱看成群雄间的一场角逐，那么优胜者无疑就是玩家所熟悉的织田—丰臣—德川系统了。除此而外，还存在着一些一度举足轻重，可以称之为"优胜候补"的势力，如毛利、今川、武田、上杉等。这些大名在各种游戏中也经常出现，而玩家的了解相对较少，以后将陆续介绍一些。

从许多游戏可以感到，织田信长的崛起始于战胜今川义元(1519～1560)的桶狭间之战。这是一次具有改写历史性质的战役，如果按常规进行的话，取代足利幕府的或许就是今川幕府了。今川氏是战国前期最重要的大名之一。

"公方无嗣吉良继，吉良无嗣今川继。"室町时代街头流传的俗歌如此唱道。"公方"指足利将军家，歌的内容意指，吉良、今川两氏是将军家的近脉。作为足利氏的同族，今川一族在南北朝时代追随足利尊氏，战功显赫。《太平记》中出现过的今川范国在室町幕府建立后被任命为骏河、远江守护。相比室町初期身兼数国的一些强大守护大名，领地不大，但很显要，因为骏、远两国自然条件优越，又是镰仓通往畿内的要道，安插在此是作为幕府的支柱之一。范国是有名的文化人，通晓歌道、武家礼仪，这种资质后来在今川家代代相传。

范国之后，骏河、远江守护分别由长子范氏和次子贞世继任。今川贞世自幼从冷泉为秀学和歌，是冷泉歌学的传人，留有不少著作。从应安四年(1371)起，贞世出任九州探题二十五年，与怀良亲王和菊池武光的南朝势力作战，确立了幕府在九州的统治。贞世出家后号了俊，在八十六岁时还制定了《今川了俊制词》，作为留给子孙担任国守的心得，后业成为今川家的家训。以后今川氏世袭骏河守护职，远江守护则由同为足利一族的今川、斯波两家交替补任。室町时代，幕府与强大守护大名的冲突不断，今川氏就在参与幕府平叛过程中壮大实力。特别是在永享十年(1438)平定镰仓公方足利持氏的反叛(水享之乱)后，被幕府授予"副将军"的称号。

今川氏亲

应仁之乱拉开了战国时代的序幕，今川氏从属东细川胜元，与支持西军山名宗全的斯波氏争夺远江。文明八年(1476)，当主今川义忠在工作战时中流矢而亡。义忠之子龙王丸年仅六岁，与义忠之弟小鹿范满间发生继承权之争，最终依靠母亲北川殿之兄伊势新九郎长氏帮助，在龙王丸成年后夺回了家督之位。伊势新九郎长氏就是后来的北条早云，当时因功受封兴国寺城主，其后以此为基础灭堀越公方，夺小田原城，平定伊豆、相模，成为关东后北条氏之祖。龙王丸改名氏亲，即后来今川义元的父亲。今川氏亲是中兴今川家的名将，与伯父亲条早云相互配合，氏亲助早云向关东扩展，早云助氏亲攻入远江、三河。永正十四年(1517)八月，氏亲攻陷斯波氏在远江的最后据点曳间城，统一了远江。是役，氏亲动用了骏河安倍金矿的坑夫掘坑道断绝城中水源。战国时代，金矿、银矿的开发是大名领国经营的重要内容，但将矿工的技术应用于军事，是氏亲的首创。后来武田信玄也经常使用这一战术。

当时室町幕府的威势一落千丈，诸国的守护大名在"下克上"的风暴中渐渐被新兴势力所取代。今川氏是少数由守护大名转化的战国大名之一，这一过程至氏亲时宣告完成，其标志就是氏亲于大永六年(1526)制定的三十三条的分国法(又称"战国家法")《今川假名目录》。分国法是战国大名为统治领国而独自颁布的法令。《今川假名目录》作为今川氏在骏河、远江的统治依据，是东国大名中最早的分国法。后今川义元又追加了二十一条，使之更趋完备，在分国法中是最典型的一部。武田信玄制定的《甲州法度之次弟》中有近半数条文承袭此法。

今川义元

今川氏亲在《今川假名目录》成立后两个月就去世了，年仅五十六岁。继承人是十四岁的长子氏辉。氏辉身体病弱，在位时许多事务均由生母寿桂尼代理。天文五年(1536)，二十四岁的氏辉在即将亲政时死去，没有留下子嗣。氏辉的两个弟弟——当时都已出家修行——玄广惠探和梅岳承芳为争夺继承权发生斗争。承芳之师，禅僧太原雪斋发挥了出色的外交才干，成功地争取到了更多的重臣的支持而使承芳在这场世称"花仓之乱"的家族内讧中获胜。时年十八岁的承芳受当时的将军义晴赐予一字"义"改名今川义元。

甲斐武田家是氏亲时代以来今川家最大的威胁，两家战争不断。义元继位后，致力于改善两家关系。在义元的斡旋下，武田信虎的嫡子晴信(信玄)迎娶了公卿左大臣三条公赖之女(三条夫人)。天文六年(1537)，度元娶武田信虎的长女(晴信之姐，定惠院)为正室，两家结成了婚姻关系，甲斐和骏河的同盟成立。但武田信虎的统治以暴政闻名，甲斐民怨沸腾。天文十年(1541)年六月，趁信虎出发往骏府游览并探亲之机，武田晴信突然流放信虎而继任家主。于是信被留在骏府，生活费用则同武田方负担。在强化今川和武田的同盟关系的同时，招致了反武田的北条家的不满，北条与今川的长年友好关系破裂，北条氏纲、氏康父子开始向骏河东部进攻。义元连结关东的山内上杉宪政挟击

北条家，成功地遏制了北条军的攻势。

义元时代，西面的三河国东部基本已在今川氏控制之下，西部则是在今川、织田两大势力之间力保独立的松平氏。天文四年(1535)，松平清康(德川家康的祖父)横死，松平氏内乱，清康的嗣子——十岁的仙千代（松平文忠)，逃往伊势避难。织田信秀(织田信长之父)乘虚而入，攻取了冈崎的门户安祥城。今川义元不失时机地向松平文忠伸出了援助之手，今川大军开入西三河，帮助广忠回到了冈崎。天文十六年(1547)秋，松平广忠争夺安祥城失败，被织田军乘势反击，形势岌岌可危。广忠向义元求援，义元以交出广忠六岁的嫡子竹千代（后来的德川家康）作人质为条件。不料竹千代在前往骏府途中被三河田原城主户田康光袭取，卖给了织田信秀。虽然没有得到人质，对三河有着领土野心的义元还是出兵作了松平的后盾，并在当年消灭了户田氏，次年三月又在小豆坂大胜织田军。

天文十八年(1549)三月，二十四岁的松平广忠死于暗杀。由于松平的幼君竹千代还是织田信秀的人质，义元深恐松平家臣团倒向织田一边，急忙向三河出兵，将松平重臣全部集中到骏府。这年十一月，太原雪斋率军奇袭织田方占领的安祥城，俘获城将织田信广。织田信广是织田信秀的长子，义元依照雪斋的进言，用信广向织田方换回了松平竹千代。就这样竹千代来到了骏府，松平领地的支配权完全被义元控制，三河实现了今川的领国化。但是，这种实质上吞并松平氏的做法也引起了松平家臣的屈辱感，反而培育出了以后的德川谱代忠臣群。

内政方面，义元承袭父氏亲的四公六民年贡率（收获量的 40% 归领主，60% 归农民自己），这在当时是非常低的税率，因而很得民心。日后德川家康独立初期，由于备战而打破这一善政，以致引起规模甚大的三河一向一揆。开发港口、沿海制盐业和内地金矿也是义元治国的重要内容。一时间，由于义元的名望和优越政策，骏河的町非常繁荣。所以，当尾张出身的农家小孩日吉丸（后来的羽柴秀吉)想外出闯一番事业时，首先选择的就是骏河的町。

一般玩家比较熟悉的是甲骏相三国同盟。天文二十三年(1554)三月，在太原雪斋的斡旋下，三十六岁的今川义元、四十岁的北条氏康、三十四岁的武田晴信，在富士山下的善得寺会面，彼此抛开了先前的种种不和，缔结了三国同盟，并结成婚姻关系。义元之子今川氏真迎娶了氏康之女，氏康之子北条氏政迎娶了晴信之女，而两年前义元之女已嫁给晴信的长子武田义信为妻。同盟的结成是符合三家利益的，三家都因此解除了后顾之忧，氏康致力于争夺关东的霸权，晴信一心准备与宿敌上杉谦信间的川中岛之战。对于义元来说，消除了北方和东方的巨大威胁之后，得以集中兵力向西扩张，西上占据京都的时机已经完全成熟了。

桶狭间之战

三国同盟后迎来了今川家的全盛时期。义元所领骏河、远江、三河及尾张的一部分，总石高达百万石以上，这个知行数是同时期战国大名中最大的，这意味着拥有全国最大的军队动员力。且出自足利一族中的名门，享有副将军格，声望如日中天。收拾京都和幕府的动乱局面，似乎非义元莫属了。而上京(上洛)号令天下，是今川家自氏亲以来的梦想，现在正被付诸实施。

永禄三年(1560)五月一日，骏河、远江、三河的大名、小名，接到了出阵的命令。五月十一日，西上军的先发部队井伊直盛军从骏府出发。翌日，总大将义元的本军出发。西上军的总人数约二万五千人，号称四万，浩浩荡荡向西进发。义元本军的先锋是松平氏的部队，松平竹千代早已成年，取义元之“元”字和祖父清康的“康”字改名松平元康，并娶了今川一族的关口亲永之女濑名（义元的侄女）为正室（筑山殿)。

义元面前的第一个障碍，是尾张的织田氏。此时织田信秀已死，织田信长在内部争权斗争中获胜而继任家督。信长年轻且行为古怪，不被世人接受，有“尾张的大傻瓜”之称；而且方经内乱，实际支配领地大约只有十五、六万石，相应的最大军队动员数只有四千人。这对于义元似乎根本不构成威胁。桶狭间之战因为在许多游戏中反复提及，玩家大都有所了解，但这里还是有必要介绍一些细节。今川、织田在尾张的争夺素来不断，今川军在尾张的前线据点鸣海、大高两城此时陷入织田方五座城砦的围困之中，尤其是大高城已面临缺粮危机。义元的想法极可能是在西进途中顺便一举解决尾张问题。五月十九日（公历 6月 12 日）未明，朝比奈泰能军约二千和松平元康军约二千五百分别向包围大高城的鹫津、丸根两砦发起攻击，今川义元的中军约五千人和其他一些部队则取道直接向大高城进发。至大高的道路中有一段低山、丘陵间的狭窄地段被称为“桶狭间”。



(待续)

RPG世界的魔法王国

Ⅲ雇佣兵团



所谓的雇佣兵团是只用乱世才能生存的特殊生物集群，组成这个集团的人们没有固定的从属主君和国籍，只要付给他们足够的金钱，他们便可以为任何人工作。哪里有战争，哪里就会有他们的身影，用剑与长枪同过去曾经是朋友的人们搏杀，在血光飞溅中清点用来购买晚饭的赏金。这是一群出卖灵魂的人们，所以恶魔很容易在他们灰暗的心底滋长，他们的肉体经常成为连通某个上古时代被封印的魔王的媒体。讲述他们故事的游戏和漫画作品有不少，其中最著名的当属那位画功很差的三浦健太郎老爷的漫画《剑风传奇》与KOEI的优秀SLG游戏《SOLDNERSCHILD》(《佣兵传说》)。

组成雇佣兵团的特殊部队

同正规部队一样，有着好听的名称和特殊旗帜的雇佣兵团中同样有着不同的分队建制，这就使他们能够更好的在执行各种不同的委托任务时能够因地置宜的调整战略，根据地形和战局的情况分派不同的部队执行战略，以便更好的完成任务。



骑兵队

这是佣兵们作战的主力部队，由于人数较少，又经常的要颠沛流离，在广大的大陆上寻找工作所以，因此马匹对于他们来说就显得非常的重要了。



游击骑兵队

雇佣兵团的灵魂，一般置于副团长的直接置御下，全部由马术精湛、弓术绝佳的蛮族战士构成，战斗力在整个部队中最强，负责执行各种危险的战斗任务。



突击骑兵队

在从两翼偷袭敌军或在战局不利需要对敌阵地进行突击时，手执长枪的快速骑兵可以发挥极大的作用，但在近距离交战时他们就必须将配剑拔出了。



步兵队

对于佣兵们来说，步兵和骑兵并没有什么区别，因为任何骑兵都可以随时跳下马成为步兵，而特属的步兵部队也只有在作战时才步行作战以弥补骑兵的不足。



骑弩队

弩是佣兵们最重要的远距离打击武器，在同盔重甲厚的骑士对战时，可以将铁甲射透的弩非常重要，而骑弩的机动性强，非常适合在撤退时担任殿后工作。



火龙骑兵队

火枪部队，鉴于佣兵部队作战的特殊情况，火龙骑兵队的战士们都练就了骑马射击的精良技巧，虽然在各方面都近似于骑弩队，但他们还是有存在的必要。



机动骑兵队

由各个兵种混杂组成的部队，在战场上四处游动，随时补充各部队的人员消耗以使其保持固有的战斗力，总的来说就是预备队，但是他们的战斗力并不输与谁。



辎重队

运输粮食、公私财物、武器弹药和生活用品的后勤部队，没有他们整个雇佣兵团就会瘫痪，所以一般多由参谋直接统辖，在作战时，他们会担任炮兵的职务。

雇佣兵团的编制与阶级



雇佣兵团与军队相比，是一个相对纯洁的集体，因为只有保持部队内部的团结与公平才能维持相当的战斗力，在弱肉强食的佣兵世界中存活，否则一个腐朽的雇佣兵团很容易就会在同其它雇佣兵团的私斗中自然消亡。

雇佣兵团多是由团长一手组织，团长本人的出身多是穷骑士的后裔或前职业兵，这两种人前者文化水准教高，后者则比较勇猛。而副团长大多是早期



跟随团长的左右手担任。参谋的出身统一是没落贵族的后裔，这是一些受过良好教育文化、水平较高的知识分子，在以财产区分阶级的王国贵族阶层倍受排挤，所以稍有些野心者只有投靠雇佣兵团才有出发展的余地；魔法剑士是能够同时使用剑与魔法的勇士，为了得到这样强大的战斗力，团长不仅要亲自出马邀请，还要付出丰厚的薪水，而且在请过来后，即使是团长也不能随便的指使此人；牧师在雇佣兵团的地位也是举足轻重的，虽然他并没有对军队的直接领导权，但他却可以受到与团长同等的尊重，除了由于部队里需要一位可以执行弥撒及为战争中的战死者举行符合宗教规矩的葬礼的人物，另外这位牧师还可以使用中等水准的、只有经过神秘魔法仪式才会使用的回复咒语及破邪咒语所以在军队中的地位举足轻重。



标准的雇佣兵团人数在八百人上下，所以下设八名百人队长。百人队长大多是在常年的战斗生活里从普通战士里提拔，每个人都是可以以



雇佣兵团的常用战斗形式一

在敌人的的兵力比较强大的时候，选择适当的战机对敌人的营寨进行偷袭。这样一来，敌人的兵力优势无法施展，而毫无防备的敌兵战斗力也会减弱，可以对之进行有效的打击。当然，雇佣兵团的有限兵力绝不可能对敌人造成毁灭性的杀伤，只会影响敌人的总体作战士气。另外，在情况允许的时候，杀人敌人营寨的雇佣兵团会放火点燃粮仓或引爆弹药库，如果这样的话那就事半功倍了。

一敌十的勇士并富有统领部队作战的经验；什长、伍长是作战的基层干部，大都很勇敢；士兵的来源是破产农民和王国正规军的逃兵，由于没有财产拖累，所以能够非常卖力地战斗。

左右雇佣兵团生活的周边组织





根据雇佣兵团的实力与团长的政策不同，各个兵团的主导战斗思想也不同。

大多数兵团以替国王和领主作战为赚取基本生活费及更新装备的基本职业。由于不能象正规军队一样安逸的生活在城堡里领取固定的薪水，所以他们必须四处奔走，寻求价钱较高的工作。

一些比较轻松，价钱又很公道的工作，如替大商人或贵族押送财物的的工作就比较的抢手，为了争夺这类的工作，前去参加委托会的几个雇佣兵团长有时会以决斗的方式进行争夺。

之所以看中这种工作，并不是因为团长们惧怕死亡和困难，而是他们肩上的责任感迫使他们必须对全团的几百条生命负责，也要对大家未来的生活负责。

为了使所需的粮食和生活用品有良好的保障，佣兵一般不对村庄进行骚扰，纪律比正规军要好一些。另一方面，从佣兵的传统习惯来讲，只有在战场上杀死强悍的敌将获得赏金才是光荣的，也是最洁净的。狙杀手无寸铁的平民百姓，抢劫财物是卑贱山贼土匪所为，为佣兵们所不耻。但是，也有部分害群之马违反佣兵间的传统约定，专以洗劫村庄为业，这种破坏雇佣兵良好形象的事情引起了佣兵们的一致愤怒。在稍后一些为规范雇佣兵行为成立的佣兵工会将这些违反佣兵道德规范的部队列入每年的佣兵公敌名单中，任何遇上他们的`雇佣兵团都可以将他们消灭。



如上所述，佣兵工会的主要任务是维持佣兵的正常战斗生活，由十位德高望重的退居二线的老佣兵团长担任。这个工会最初的任务仅仅是维持佣兵世界的纪律，而且一切都是义务的，不需要任何财物上的资助。到了后来，随着工会的势力逐渐庞大，开始对雇佣兵团收取每年固定的会费，而且一个新出现的雇佣兵团想得到社会的承认，必须在一个有势力的人物担保下缴纳大笔的保证金才能够注册成为正式的合法团体。随着财产的增加，工会大量添购土地，成为了与贵族一样的大地主阶级，直接压榨剥削佣兵。



但是，正如我们在《SOLDNERSCHILD》所看到的，工会为雇佣兵团所设立的"佣兵顺位表"成为了佣兵所向往的东西，派在顺位表前十名的雇佣兵团会名声大噪，各国的国王和领主们会抢着上门来委托工作。

另一个不可忽视的组织是"任务委托所"。由于佣兵们对于商人的讨价还价手段并不熟悉，所以在同委托人商量佣金时经常会吃亏，接受一个难度很大的工作报酬却很低。于是，专门从事贵族与雇佣兵





雇佣兵团的常用战斗形式二

在两军交锋的关键时刻对敌人的侧翼进行突袭。这样做不仅可以打乱敌人的阵角，以保护雇佣方的部队可以发起有效的攻击，也可对敌人的两翼加以威胁，迫使敌人的统率部对当前形势作出错误的判断，以吸引一部作战力量，减轻正面战场压力。如果在风雨天或黑夜进行这样战斗，效果会更加显著，不了解情况的敌军部队甚至会发生士气崩溃，完全失去战斗力的情况。

团之间牵线搭桥工作的委托所的便在一些精明商人的主持下应运而生了。这种委托所能够保护佣兵的一定利益，为佣兵们将任务的价格谈到可以令双方都接受的价位，而雇佣兵团只需按照佣金的比例缴纳少量的费用既可。付佣金的方式是在雇佣兵团领取任务时先支付佣金总数的一半，然后在任务圆满完成后再支付另外一半。正因为委托所保护了佣兵们的一定利益，所以受到雇佣兵团的普遍欢迎，贵族们却并不喜欢他们却又不得不与之打交道。

雇佣兵团的生活





赚取佣金自然是佣兵们的基本生活，这对于那些有实力的兵团自然是不困难的，但并不是每个雇佣兵团都有这样的实力，对于那些软弱的部队来讲就比较困难了。所以，那些经常食不果腹又不敢冒天下之大不韪抢劫百姓贵族的小团体就要象豺狗般跟在有名军团的后面。在战争结束后，从战场上捡些战死者的铠甲和兵器（顺便还要搜搜死人身上的钱包里还有没有剩余的铜板，掰开他们的嘴巴看看是否装了金牙），寻找被战胜方漏割的战败方名将的首级，以便拿去换取赏金。再者就是参加所谓的”落人狩”，也就是战胜方组织的追捕狙杀落单战败方武将、士兵的后期清理工作。

雇佣兵团中的佣兵基本薪水很低（其实即使是团长也很不富裕），将将够个人购买简单的生活用品，一年的大多数时间都住宿在帐篷里，虽然艰苦却不需要什么花销。不过，由于伙食和武器全部由团里公费支给，所以佣兵们倒也不必花什么钱。只有在接受了任务后大家才有钱，佣兵们的实际生活费也是要依靠佣金维持。在每次战斗后，团长都要为大家分配奖金，总的来说，立的战功越多可以分到的钱也就越多，即使是队长、副团长也不例外。为了共同的生活，雇佣兵团内部非常团结，能够相互体谅、照顾，绝少正规军中的那种勾心斗角、争权夺利，因为他们都清楚，只有团体的生存才是个人生存的前提。团长的任务非常艰巨，既要保证全团几百号人有饭吃，又要维持团里公共费用的支出，还要让所有佣兵都对佣金的分配能够满意，公平判决佣兵之间的纠纷。为了全团的生活，有时也要昧着良心接受一些不光彩的任务，即使敌人是旧日的朋友，也要毫不犹豫地与之厮杀。

雇佣兵团长期在各地转战终归不是办法，所以团长的另一个任务是带领全团走向安定和富足。对于他们来讲，唯一的机会就是看准一个有前途的国家，努力接受那里的艰难任务，尽量完成，以获取信任。在适当的时候结交权贵，伺机代为进言当权者，将之正式收编为隶属国家的骑士团。到了这个时候，佣兵们的身份转正，可领取到固定的丰厚薪水，团长等人也可得到贵族的身份。得到正式的番号和军饷，骑士团就可以进行人员扩编，装备也能够进一步改善。总之，这是雇佣兵团的最好结局。



佣兵团时代



骑士团时代

雇佣兵团的常用战斗形式三



雇主的部队占据了绝对优势，对敌人的城堡进行围城攻击时，雇佣兵团同样可在非正面的战区发挥作用。当正面部队发动大队兵力对敌人的正面防御城墙发动攻击时，敌人的主力部队将被吸引在那一带，这时雇佣兵团就从防守相对薄弱的部分城墙进行楔入式的攻击，突破城墙而杀到里面。然后破坏敌人的防御体系，将城门打开，协助正面攻击的部队以最小的损失冲到城里。

龍之地下城

城主/DRAGON

空穴来风

龙族的情报来源与其它种族不同呀!这里每次为年轻的勇者们公布的情报均来自特别的情报机关。当然,由传奇的种族收集的情报也都带有传奇的色彩……

最终幻想回归最初 传奇度:95%

资格老一点的玩家一定还记得过去在FC与SFC上发售的"最终幻想"系列,那时的人物设计是由"天野喜孝"设计的。天野先生凭借自己的理解与奇特的画风为"最终幻想"系列增色不少。进入次世代以后,"最终幻想"系列改变了风格,同时为了能更好地开拓欧美市场,改变了游戏中的人物设定。

在PS销量急速上升时,"最终幻想"系列两作的销量却持保持在300万~400万之间。为了能吸引更多的玩家,SQUARE在这次的FFⅨ上下了大功夫,除了在系统上增加了类似于"魔法修得值"的设定,使游戏可玩性提升不少,还重邀天野喜孝先生担任FFⅨ的人物设定,他们希望天野先生奇异的画风为"最终幻想"系列带来更具有"幻想"的角色。

CAPCOM VS SNK的3D版 传奇度:80%

自从CAPCOM公司与SNK公司宣布将共同制作超级对战CAME——CAPCOM VS SNK后,除了在玩家中引起了轰动,对业的厂商也有不小的触动。

像CAPCOM与SNK一样,在3D对战游戏中一样处于对立状态的SEGA与NAMCO近日开始了接触。据SEGA开发人员称,最近借着NAMCO的"魂之力量"在DC上热销,双方开发人员开始对共同开发一部对战作品的议项进行实质上的研讨。这部真360°3D对战GAME现在暂时定名称为"SEGA VS NAMCO",登场人物其本为"VR战士"与"铁拳"中的角色,但也会补弃双方公司其它优秀作品的角色,现在初步拟定为"格斗之蛇"、"魂之力量"系列中的大人气人物。游戏的街机将采用目前的NAOMI基板,而家用机只会移植到SEGA的DC上,不会考虑移植到其它家用主机上。

古墓最终回 传奇度:75%

"TOMB RAIDER"、"劳拉"、"古墓"最近二三年这些词汇一直充斥着玩家的大脑,来自EIDOS的"古墓丽影"系列的确从PC开始向广大玩家推广3D—AVG这个新的游戏类型。

但是"古墓丽影"系列一直没有新的创意加入,这正是她的致命缺点。本次将要在年底发售的"古墓丽影4"副标题起名为"最后的发现",从名字中就发现有一些问题,近日又从网上一些消息灵通网站处查询到,EIDOS准备这次的"古墓丽影4"将是"TOMB RAIDER"。

"系列的最后一作,以后劳拉将会以其它作品女主人公的形式展开冒险活动,并非再在古代遗迹中"工作"。

如果消息属实,那么劳拉在今年以后,又会出现在什么作品中呢?EIDOS不会轻易放开"劳拉"这一成功的人物,她们会为她设计出一个更适合于劳拉的作品。

恐龙再度出击 传奇度:98%

"DIO CRISIS"(恐龙危机)是CAPCOM公司制作的"生化危机"类3DAVG作品,今夏发售后因为游戏的高度紧张感与优秀的系统改良,受到了好评。

据CAPCOM开发人员称,对这部作品能受到如此的好评,他们很意外,于是准备推出"恐龙危机"的续作,时间设定在几个月以后,依然是有关于"第三能量"的传说,依然有实验发生事故,但是出现的敌人不仅是史前的恐龙,正有不少其它的动物。

游戏的主人公基本保持原有设定,女主人公莉诺雅依然为女主人公,初步设定中没有双主人公制,但据称以后会考虑到在游戏中一定时间内更换主人公。



角笛作坊之心跳纪念品专辑

在这里大家将可以看到有关 GAME 知识方面的文章，本栏目的宗旨是在于能够使各位玩家充分了解游戏中所包含的文化要素，并且更深入地认识游戏的每一个环节，在玩的同时能够获得一些知识。

《ときめきメモリアル》

机种：PC－Engine
售价：8800 日元
发售日：1994 年 5 月 27 日
解说：这是当初发售在 PC－E 中的作品，属于心跳作品的始祖，在日本许多心跳迷们都拥有这部作品，但是国内的玩家可能就没有那么好的运气了！






《ときめきメモリアル～forever with you～》

机种：PlayStation
售价：6800 日元
发售日：1995 年 10 月 31 日
解说：在 PS 上发售的作品，直得一提的是当初的"初回限定版"附带的礼物真是吸引人！





《ときめきメモリアル～传说の树のでー》

机种：Super Famicom
售价：9980 日元
发售日：1996 年 2 月 9 日
解说：移植自 PS，游戏基本上与 PS 版没有区别，但是缺少了人物的配音，这一点的确使作品逊色不少。





《ときめきメモリアル～forever with you～》

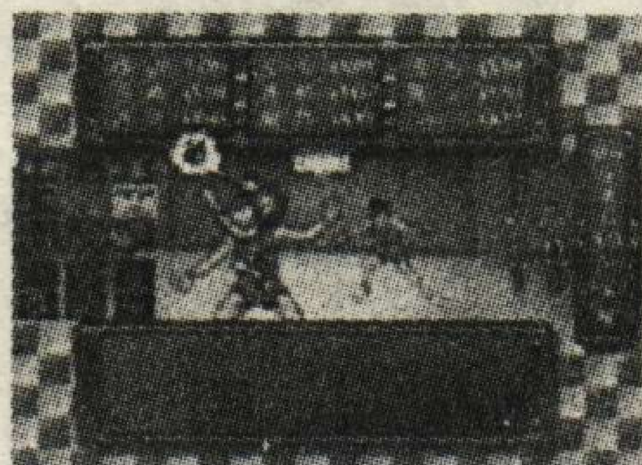
机种：Sega Saturm
售价：6800 日元(Deluxe 版)/9800 日元(Specia)
发售日：1996 年 7 月 19 日
解说：在 SS 上发售的作品，游戏的速度比 PS 版加强了许多，SS 迷们终于可以在自己的主机上"心跳"了！





《ときめきメモリアル～forever with you～》

机种：Windows 95
售价：6800 日元
发售日：1997 年 12 月 4 日
解说：KONMI 在电脑上发售的作品，整体上看，因为是最后发售的心跳，所以各方面都很优秀。





《心跳回忆！～forever with you～》/《纯爱手札～forever with you～》

机种：Windows 95
售价：新台币 900 元
发售日：1999 年 2 月
解说：中文电脑版，来自台湾的翻译，但幸好配音没有改变。





《ときめきメモリアル POCKET スポー编～校庭のフォトグラフ～》

机种：Game Boy
售价：4300 日元
发售日：1999 年 2 月 11 日
解说：携心跳热而在 GB 上发售的作品，因为人物众多，所以被分为两篇。本篇属于运动系。





《ときめきメモリアル POCKET カルチヤー编～木漏れ日のメロデイ～》

机种：Game Boy
售价：4300 日元
发售日：1999 年 2 月 11 日
解说：携心跳热而在 GB 上发售的作品，因为人物众多，所以被分为两篇。本篇属于文学系。





《ときめきメモリアル プライベートコレクション》

机种：PlayStation
售价：3800 日元
发售日：1996 年 4 月 26 日
解说：本作品中唯一吸引人的就是对应 12 名女孩的占卜游戏。





《ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 VOL.1 きらめき宝石箱》
《ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 VOL.2 うきうき弁当箱》
《ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 VOL.3 らくがき绘具箱》
《ときめきメモリアル スクリーンセーバー集 VOL.4 どきどきびっくり箱》

机种：Windows 95/Macintosh
售价：4800 日元(VOL.1－4) 7800 日元(VOL.4 豪华初回限定版)
出场日：(Windows 版)：1996 年 9 月 27 日(VOL.1)/1994 年 12 月 20 日 (VOL.2)/1997 年 3 月 7 日(VOL.3)/1997 年 8 月 28 日(VOL.4)
出场日：(Macintosh 版)：1996 年 12 月 20 日(VOL.1)/1997 年 7 月 17 日 (VOL.2)/1997 年 9 月 25 日(VOL.3)
解说：不属于游戏，但是可以在自己的电脑上安装壁纸或屏幕保护程序以及电子日历等等。





《ときめきメモリアル対战ばずだま》

机种：Sega Saturn/PlayStation/街机/Windows 95
售价：5800 日元
发售日：1996 年 9 月 27 日/1996 年 12 月 17 日(Windows 95)
解说：方块对战类 GAME，使用心跳中的女孩进行方块对战。





《ときめきメモリアル ドラマシリーズ VOL. 1 虹色の青春～》

机种：Sega Saturn/PlayStation
售价：4800日元
发售日：1997年7月10日
解说：属于心跳系列中的一个单人剧本模式，这是第一作，女主角是虹野沙希。





《ときめきメモリアル Selection 藤崎诗织》

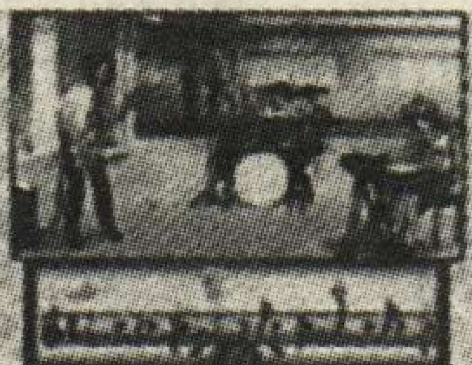
机种：Sega Saturn/PlayStation
售价：2800日元
发售日：1997年3月27日
解说：虚拟偶像——藤崎诗织的第一章个人单曲MTV版，里面还有一些小游戏供玩家娱乐。





《ときめきメモリアル ドラマシリーズ VOL. 2～彩ラブソング～》

机种：Sega Saturn/PlayStation
售价：5800日元
发售日：1998年3月26日
解说：属于心跳系列中的一个单人剧本模式，这是第二作，女主角是片桐彩子。





《ときめきメモリアル対战とつかえたま》

机种：Sega Saturn/PlayStation
售价：5800日元
发售日：1997年8月7日（Sega Saturn版/1997年6月19日Play Station版）
解说：方块对战类作品，在本作品中，每个女孩都有自己的故事，而且难度上也比前作要降低很多。





《ときめきメモリアル デスクトップアクセサリー虹色の青春》
《ときめきメモリアル デスクトップアクセサリー彩のラブソング》

机种：Windows
售价：4800日元
出场日：1998年
解说：电脑版的"虹色的青春"与彩之情歌。







《ときめきメモリアル おしえて Your Heat》

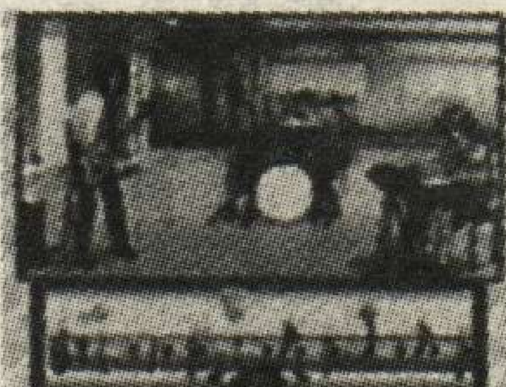
机种：街机/Windows 95
售价：街机标准价
出场日：1997年5月
解说：虽然游戏方式很奇特，但是目的是为了获得大量的人物贴纸，据目前了解，国内没有本机体。





《てきめきの放学后～ねつクイズしよ～》

机种：PlayStation
售价：5800日元
发售日：1998年7月16日
解说：问答游戏，对于日本人来说是很有趣的，但国内的玩家应该对其不感多大兴趣。



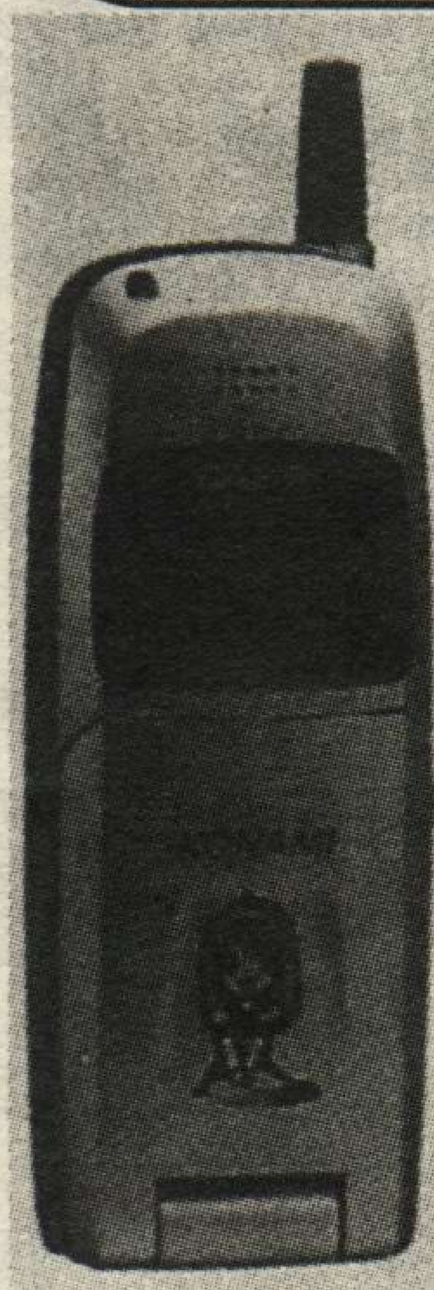


《ときめきメモリアル ドラマシリーズ VOL. 3～旅立ちの诗～》

机种：Sega Saturn/PlayStation
售价：8800日元（Sega Saturn版）/6800日元（PlayStation版）
发售日：1999年4月1日
解说：可能是有关藤崎诗织最后的故事了……

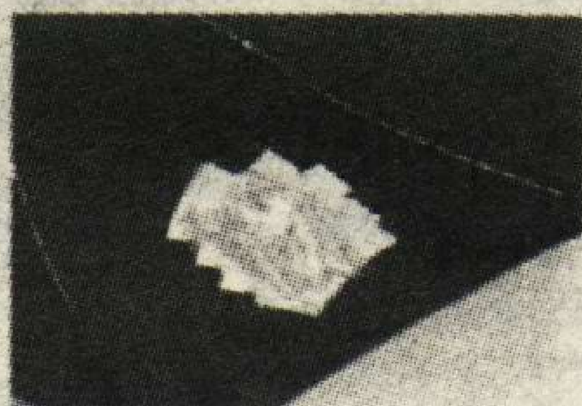


其它精美周边介绍



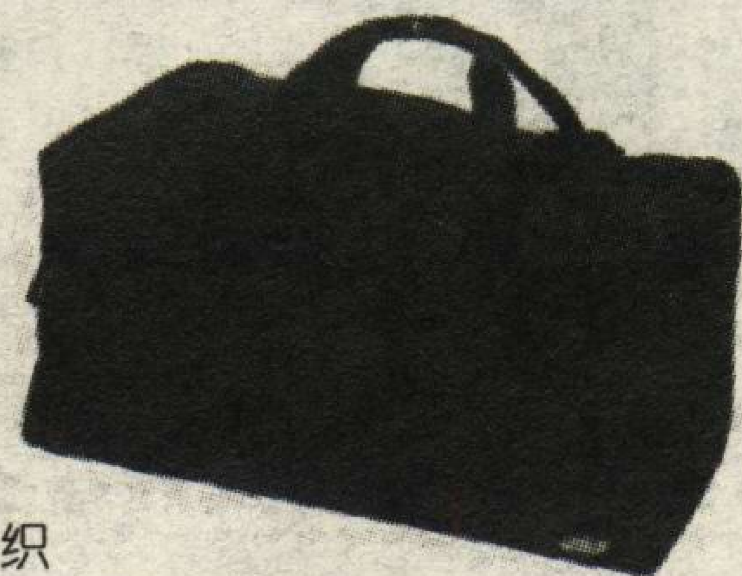
▲日本专用PHS手机，上图上心跳限定版手机，很遗憾这种线路在国内不能使用。





◀▲只有藤崎诗织俱乐部的成员才能购买的物品，熟悉心跳的朋友一定会认得这把雨伞就是主角与诗织一同打过的伞。





▲▶同样是只有藤崎诗织俱乐部的成员才能购买的物品，在游戏中，休学旅行时诗织所使用的旅行袋就是这个样子的。













▲每名角色的约会体验CD，不过不能指定购买，只能以抽奖的方式获得。

所有人物的资料



藤崎诗织——Fuuisaki

Cast Voice: 金月真美
出生日期:由玩者决定
身高:158cm
三围:83・56・84/84・56・58/85・57・86
喜欢的生日礼物:古典音乐 CD(クラシツク CD)、耳环(イヤリング)、头带(ヘアーバンド)

如月未绪——Kisaragi Mio

Cast Voice: 关根明子
出生日期:2月3日
血型:A
身高:156cm
三围:80・59・82/80・59・83/81・59・83
喜欢的生日礼物:哥德诗集(グーラの诗集)、沙士比亚全集(シェークスピア全集)、文艺小说

纽绪结奈——Himoo Yuina

Cast Voice: 中友子
出生日期:7月7日
身高:161cm
三围:84・58・84/84・59・84/85・59・86
喜欢的生日礼物:第六世代电脑理论书(第6世代コンピユータ本)、高速 Geometry 运算理论书(高速ジオメトリ演算理论の本)、R20000 晶片(R2000 チップ)

片桐彩子——Katagiri Ayako

Cast Voice: 川口雅代
出生日期:9月30日
血型:B
身高:159cm
三围:86・60・86/86・59・86/86・60・87
喜欢的生日礼物:极之古怪的书(すこしげな本)、水货版加基书集(ガーキー画集输入版)、通信 Karaoke 套装(通信カラオケセント)

虹野沙希——Nijino Saki

Cast Voice: 菅原祥子
出生日期:1月13日
血型:A
身高:156cm
三围:81・59・82/82・59・83/82・60・84
喜欢的生日礼物:不锈钢烹饪套装(スランレス调理セット)、拒人之星全集(拒人の星全集)、料理之铁人录影带全4集(お料理の铁人ビデオ全4卷)

古式ゆかり——Kiyodawa Noaomi

Cast Voice: 世木绫子
出生日期:12月3日
血型:A
身高:163cm
三围:82・58・83/83・58・83/83・59・84
喜欢的生日礼物:花束、蝴蝶结(リボン)、短裙(スカート)

清川望——Kiyokawa Nozomi

Cast Voice: 世木梭子
出生日期:12月3日
血型:A
身高:163cm
三围:82・58・83/83・58・83/83・59・84
喜欢的生日礼物:花束、蝴蝶结、短裙。

镜魅罗——Kagami Mira

Cast Voice: 五十风丽
出生日期:11月5日
血型:O
身高:167cm
三围:90・60・88/92・61・89/93・61・89
喜欢的生日礼物:金发饰(金の发饰)、银戒指(银の指轮)、白金十字架(プラチナのクロス)

朝日奈夕子——Asahina Yuko

Cast Voice: 铁炮冢叶子
出生日期:10月17日
血型:B
身高:159cm
三围:83・59・85/83・60・86/83・60・86
喜欢的生日礼物:乳酪冬菇(ヨーグルトきのこ)、滑雪板(スノーボード)、携带电视电话(携带テレビ电话)





美树原爱——Mikihara Megumi

Cast Voice: 栗原みきこ
出生日期:9月5日
血型:A
身高:150cm
三围:78・57・79/78・58・79/79・58・80
喜欢的生日礼物:小猫公仔(子猫のぬいぐるみ)、白兔手??(ウサギの手ふくろ)

早乙女优美——Saotome Yumi

Cast Voice: よしきくりん
出生日期:5月16日
血型:O
身高:155cm
三围:79・59・82/81・60・84
喜欢的生日礼物:Cosplay 变身套装(チチピンタリカ变身セット)、斗魂历史大全(斗魂ヒストリー大全)

伊集院レイ——Liyuin Rei

Cast Voice: 津野なるみ
出生日期:8月23日
血型:AB
身高:172cm
三围:不明
喜欢的生日礼物:不明

馆林见晴——Tatebayashi Miharu

Cast Voice: 菊池志穗
出生日期:3月31日
血型:A
身高:153cm
三围:81・58・82/82・58・82/82・58・83
喜欢的生日礼物:不明

秋穗みのり——Akiho Minori

Cast Voice: 丹下樱
出生日期:不明
血型:不明
身高:不明
三围:不明



美关铃音——Misaki Suzune

Cast Voice: 桑岛法子
出生日期:不明
血型:不明
身高:不明
三围:不明

和泉恭子——Lzumi Kyoko

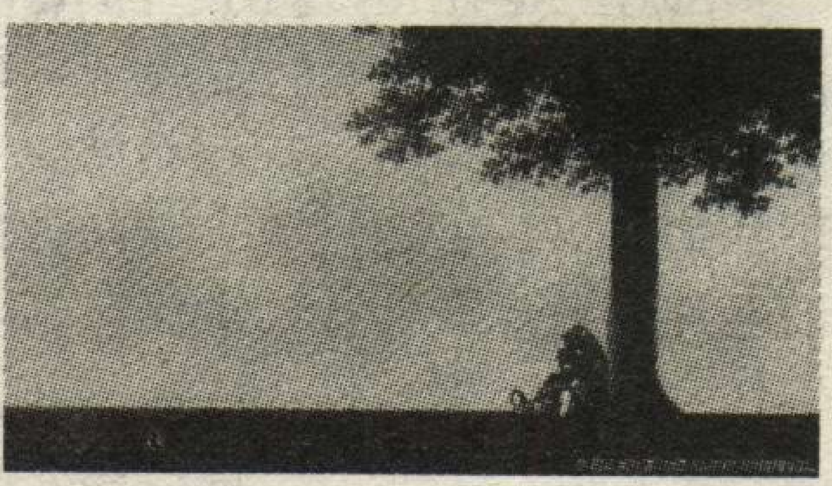
Cast Voice: 中岛沙树
出生日期:1月22日
血型:A
身高:157cm
三围:80・58・82/81・58・83/83・59・84
喜欢的生日礼物:间谍七种道具套装(スパイ7つ道具セット)、养小鸟套装(鸟の饲育セット)、鹦鹉公仔(オウマのぬいぐるみ)

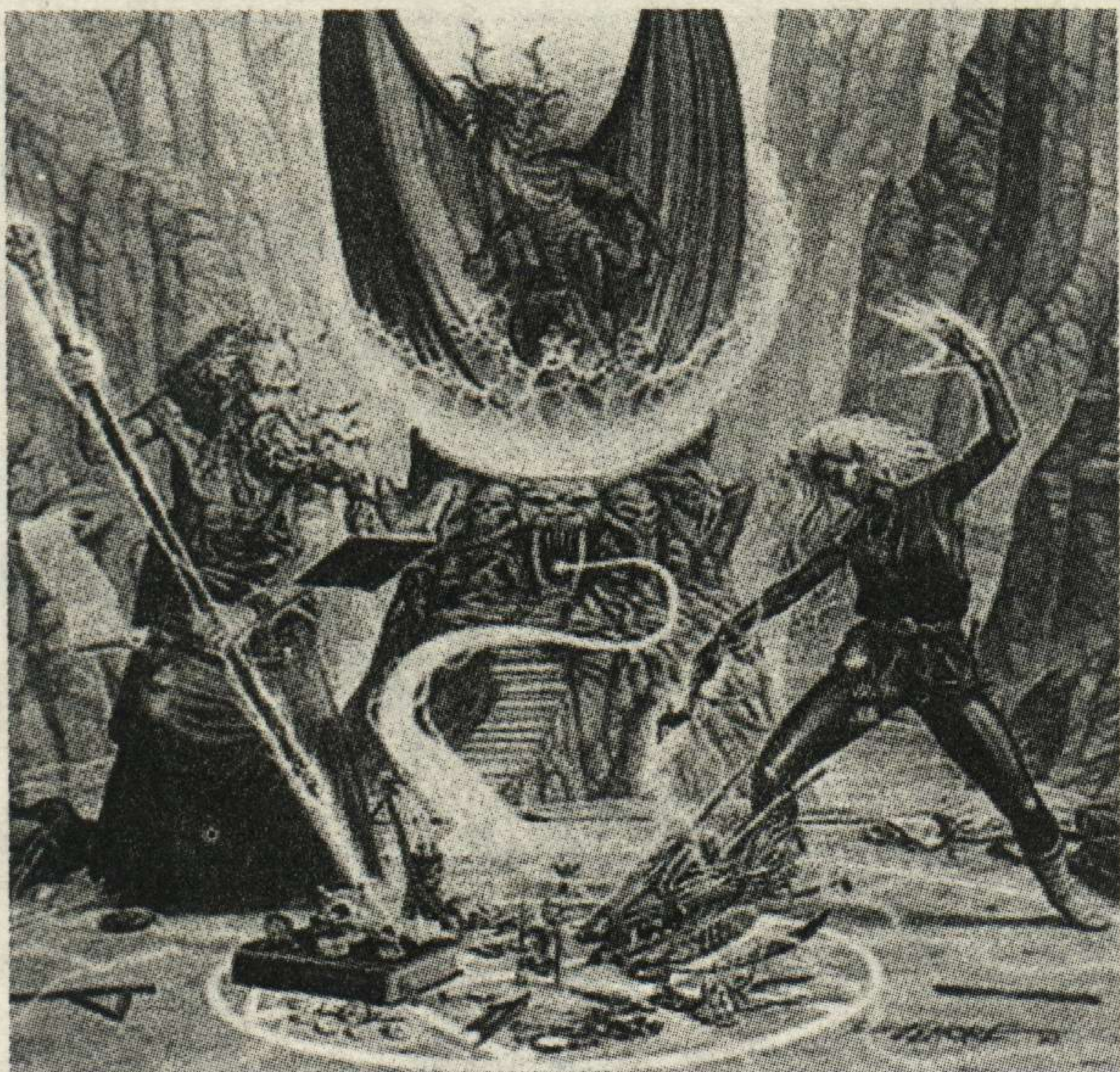
パトリシア・マクグラス——Patricia McGrath

Cast Voice: 仓田雅世
出生日期:5月21日
血型:B
身高:168cm
三围:88・57・88/90・58・88/91・59・89
喜欢的生日礼物:高级和服一套(高级り振袖一式)、特别订造 BMX(オーダーメイド BMX)

宗像尚美——Munakata Naomi

Cast Voice: 堀江由衣
出生日期:4月24日
血型:O
身高:162cm
三围:83・58・85/83・59・86/84・59・87
喜欢的生日礼物:最新管乐器大全集、特制谱架(特注谱面台)、瑞士制吹气口(スイス制マウスピース)





勇者斗技场



来自于"玩友神州社"的女会员。的确没有想到作为女性玩家也对恐怖游戏那么感兴趣。

何文山，你的信我已收到，但因为时间的原因，信收到时栏目已排完，在下期中我会向大家公开解释。

恐怖的游戏与游戏的恐怖

——玩 GAME 的一点体会

恐怖，现已成为游戏制作业的贯用王牌。无论哪个游戏公司，似乎不出一两个恐怖游戏就不会有好的 MONEY 收入。它可是调着玩家们的味口——又新出了一款恐怖游戏，你难道不想试试吗?虽然是有点又爱又恨……

还记得红白机时代，有一款叫《月风魔传》的游戏，让我初次有了恐怖的体验。主角在尸骨遍野的路上行走，空中飞得是巨大的腐尸骷髅，还吐着舌头……这并不算什么；主角每次 OVER 之后，画面就会全黑，然后就会出现一个巨大的白色"死"字，却给了我触目惊心的震撼。

MD 时代，并没有一部能使我感到恐怖的游戏。虽然鬼呀僵尸呀的游戏并不少，却多是给人轻松、滑稽的感觉，并没有哪一部能超越过《月风魔传》的。

32 位时代的到来，却让我重新对恐怖有了认识；到底什么才是恐怖，什么才叫恐怖呢! 在时限的高度紧张下，躲过密集地简直不可能有空隙的子弹群也应该算是一种恐怖游戏吧；像《生化危机》系列，《恐龙危机》等到处是吓人的怪物、僵尸、残肢、血迹的游戏，似乎是当今恐怖游戏的主流了；充满恶心的超现实产物的游戏，像《寄生前夜》那样，应该算是另一种类的恐怖游戏吧。

其实，我觉得《生化危机 II》并不恐怖呀! 一次，我约同班男生一起去玩，他们竟说："不去! 很怕人的!"OH MY GOD! 恐怖吗? 只不过是一帮僵尸嘛，光天化日之下，我只会为了自己灵巧地躲过各种危险的技巧感到沾沾自喜，丝毫不觉得那些僵尸有多可怕——他们的每一寸腐肌都那么清晰——有时候东西展露得太白，就失去它的本色了。倒是机甲攻兵每次破墙而入突然出现的巨大的声音总把我吓一跳——太突然了。

《寄生前夜》的恐怖感似乎比《生 II》多一些。但更多的是令人作呕的画面。身体的细胞化作浓血从眼、耳、口、鼻中流出，却像有生命似的自寻探路；烧焦而萎缩倦屈的尸体偶然会微微颤抖……颇具《X 档案》式的恐怖。

SEGA SUTURN 上的一部 RPG 游戏《巴洛克》确是一部很恐怖的 GAME。失去记忆的主角在一个不知是什么地方打一些不知是什么东西。孤独感和茫然无措的感觉强烈地剥蚀着我的心。走在不知多大多远的走廊上，朝着未知深处前进。一些奇特怪异的东西在你面前飘来晃去，伴着有规律的节奏扭到你的面前……永远不知身后是什么，不要回头，否则，我怕你会受不了……逃吧! 没有音乐陪伴你的，只有越来越快的心跳。

但，真正令我感到恐怖的，是《寂静岭》。其中，并没有《生 II》中令人惊悚的尸体，取而代之的是无尽的黑暗和看不清楚的未知生物。就算是一个人，他的肤色、表情和盯着人看的眼神，都让我浑身起鸡皮疙瘩。一天晚上，我正准备独自玩《寂静岭》的，但是刚开机没一会儿，就把我吓得关了机。试想一下，深夜，一个人走在医院的走廊上，周围一片漆黑，伸手不见五指。远处，隐隐约约传来一些奇怪的声音，主角的呼吸声也越来越重。打开胸前唯一的一盏小灯，却发现在灯光所及的地方，有一双苍白的腿，似人非人，神经质地抽搐着扭来扭去，而那东西的上半部分，还隐匿在黑暗之中……

主角的心脏立时狂跳不已! 其实本非如此! 大街上，发现一条死胡同的尽头似乎挂着什么东西。但由于天太黑，看不清楚，只好来到跟前仔细查看。哇! 不想竟是一具被钉在墙上的腐尸，已经生蛆了! 这并不可怕，但，主人公却突然感到有什么东西握住了自己的脚腕，低头一看，竟是一个像人一样的白惨的东西爬到了脚边，打开灯，原来早已有一大群这种东西将主角封在了死胡同……这个游戏之所以如此恐怖，并不是靠可怕造型的怪物，而是靠着一种气氛、一种氛围创造出的恐怖效果。制作者运用了黑暗和浓雾来把主人包围在一个孤独的空间，让你无法全面了解周围的情况，只有多靠听觉。主人公的呼吸声与心跳声，制造了一种比恐怖更恐怖的恐怖。他们真的好聪明哦，利用了人天生的最大弱点——对孤独和黑暗的恐惧。不光是这两点，《寂》还增加了"声音"的要素。所以，我认为《寂》是游戏只以来最吓人的游戏。

OK! 以上就是本人的一点体会，今后若有什么好东西一定会捧出来与大家分享的。各位多多支持小女子我吧!

文/湖北　狂忘

新世代

眼见着人类社会将迈入 21 世纪，随着 PS2 不入以后的发售，电子游戏这种艺术、这种产业、这种社会现象也将迈入新的纪元。然而在这除旧迎新之时，电子游戏的发展也步入了一个十字路口……

有个很友趣的现象：97 年 PS 在日本仅 600 万台时，《FFⅦ》卖了 300 万，99 年 PS 在日本普及至 1500 万台，《FFⅧ》也只卖了 300 万，与主机的增长相比，软件销量的增长很不成比例，今年的 PLAYSTATION AWARD 和去年的相比，三白金大奖还是只有《FF》系列，而白金奖的数量却减少了，反观金奖的数量却大幅增加。PS 达成全球制霸的普及率后，一些名作续篇及发售前被看好的作品

并未达到预期销量，反倒是如《DDR》般的另类软件出奇制胜，轻松卖到70多万本。这一切都表明次世代以来，电子游戏所面向的人群结构发生了变化，所谓LIGHT USER占据了很大比例，玩家对游戏种类的选择向多元化发展，电子游戏的发展正经历一次REROLATION。

现在的玩家已不同于任天堂时代培养出来的那批"勇者"，他们不会在屏幕前浪费时间去练级，去追求"完成度"。在当今快节奏的学习工作之余，玩家只想听到《EYES ON ME》便够了，全卡片收集？见鬼去吧。一天的劳累后，在自家的跳舞毯上蹦得像只BUTTERFLY就好了，动则耗时六、七十个钟头的RPG不是自找麻烦吗？Sony为游戏业开拓出了这样一支新兴的游戏力量，现在及今后的游戏业又将要为如何满足这样一个庞大的群体而思考了。今天SCE因LIGHT USER而取胜，未来谁能抓住他们的心，谁将成为新世代的王者。

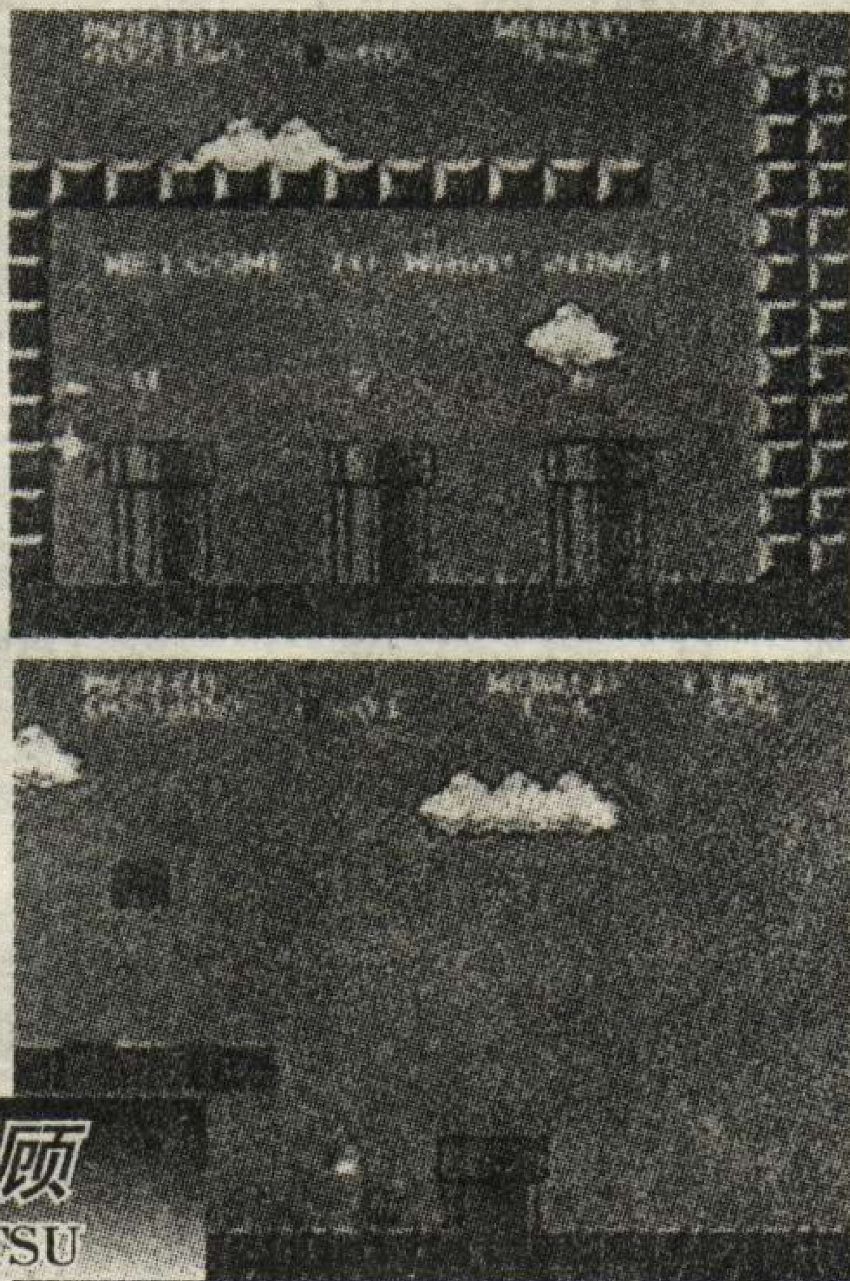
我们感叹现在游戏的音乐、剧情、画面如何地进步，殊不知电影业、流行音乐业乃至广告业等诸多相关产业的最高成就并未大量运用于游戏制作上，就好象当今计算机图形学上的最新技术仅有一小部分用在了游戏开发上一样。所以，今后游戏的发展一方面，势必将加强与各相关娱乐业的互相借鉴，甚至融合。君不见一曲《EYES ON ME》让不玩RPG的人知道了"FF"，让不了解电子游戏的人知道了SQUARE。借鉴与融合既是通过他人宣传了自己，也利用技术发展了自己。具体讲就是游戏的电影化发展。还得说SQUARE，它在这方面的努力人所共知，所取得的成就历历在目。不可否认其间也有失手，但其他软件厂商的跟进使我们看到向这个方面迈进的脚步是不会停止的。另一方面，追求纯游戏性的作品也是可取之道，《XI》、《大家的高尔夫》，KONAMI的音乐系列个个都是叫好又叫座。规则要简单，内涵要丰富。难度要适当，这种几乎不要求什么声光效果的作品，也许在艺术成就上稍逊一筹。但在社会经济效益上可比拟任何一款洪篇巨制。一句话，创意无限TOUCH。游戏制作上强求可观性与可玩性的高度统一是很困难的，但只突出其中一面，便能获得认可。未来的游戏不会以难度与长度来吸引人，带给玩家的更多的是享受与轻松，这也是电子游戏成为主流消费娱乐文化的必备要素。

DC与PS2使游戏在画面音响上得到了突破，但更深层次的内容与形式的创新有待更深的挖掘。我相信，新世代会更好。

文／何文山

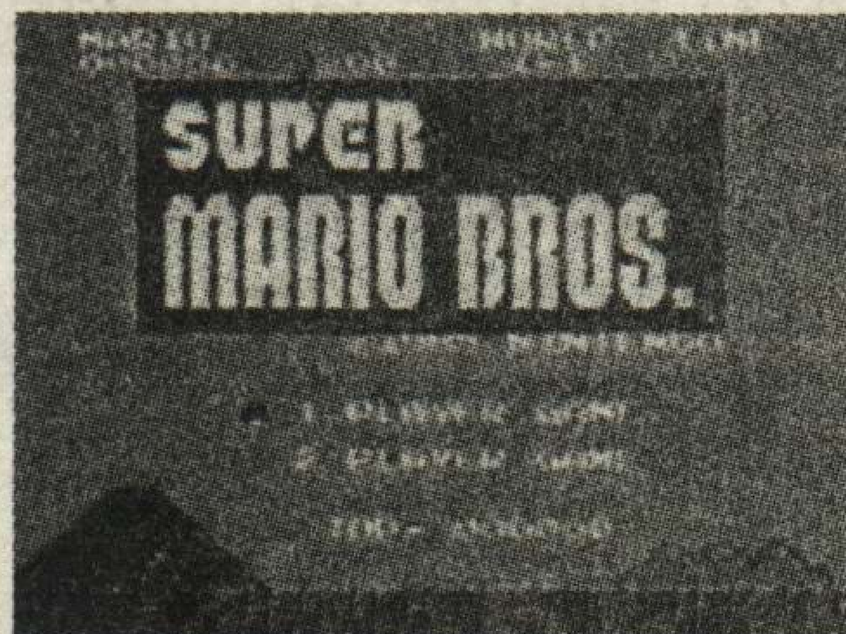


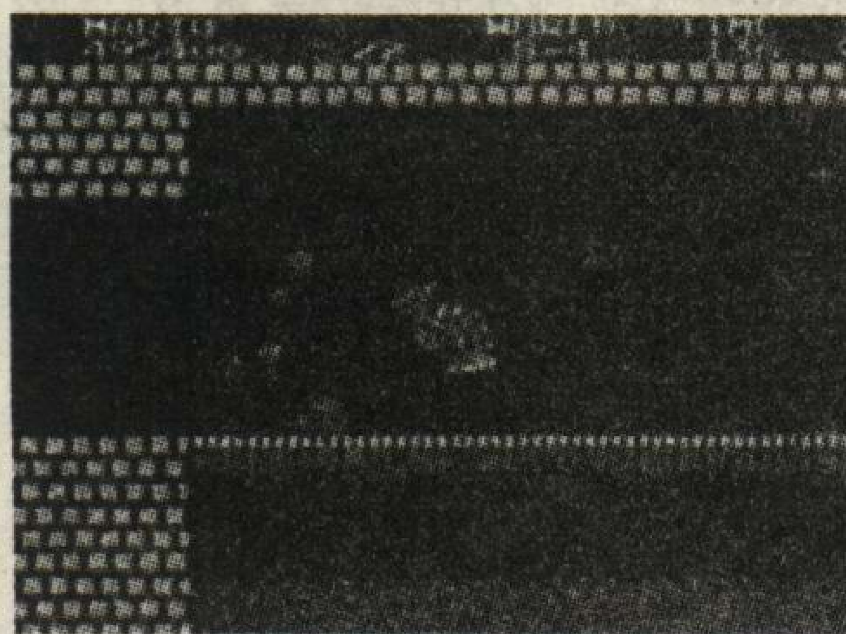
猪龙的龙珠



超级玛莉奥兄弟——作品回顾

文／YOSHIMITSU

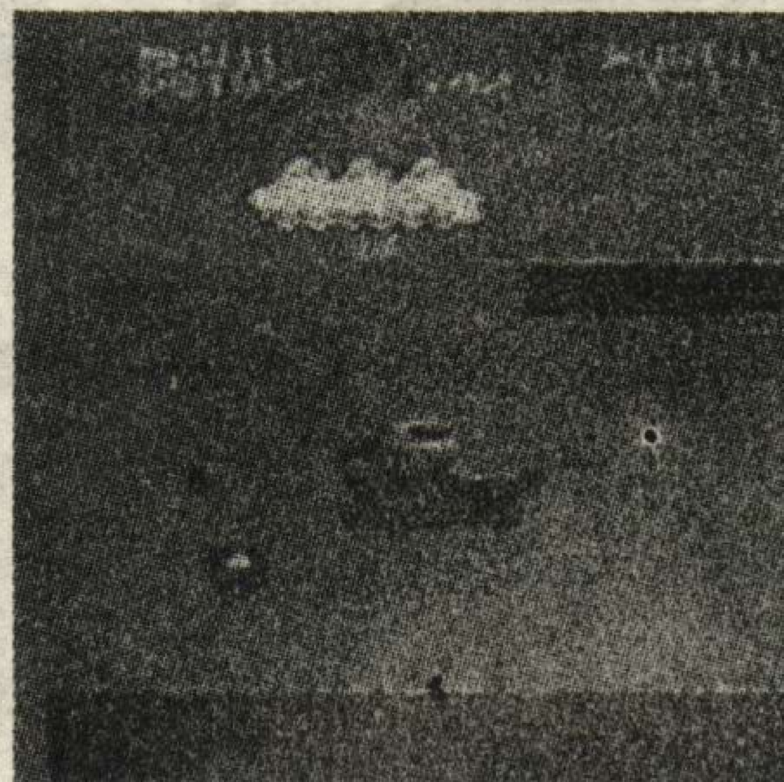


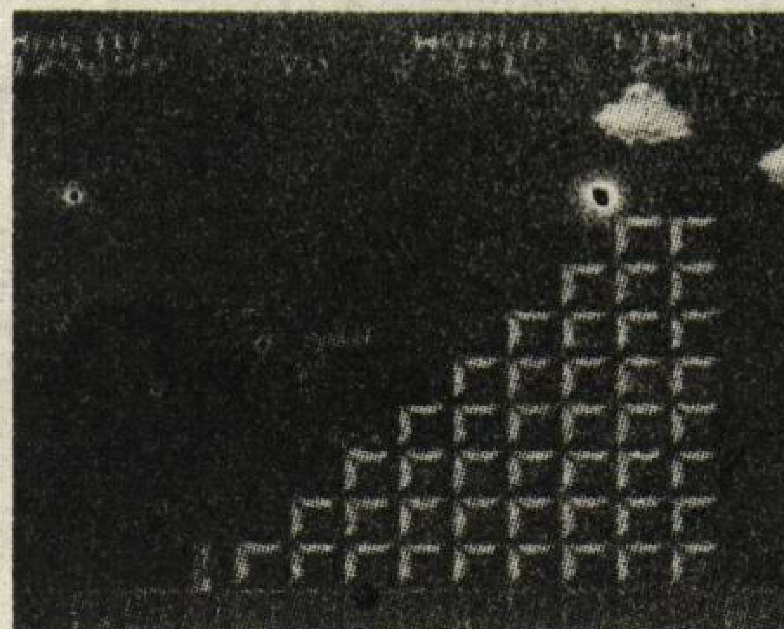


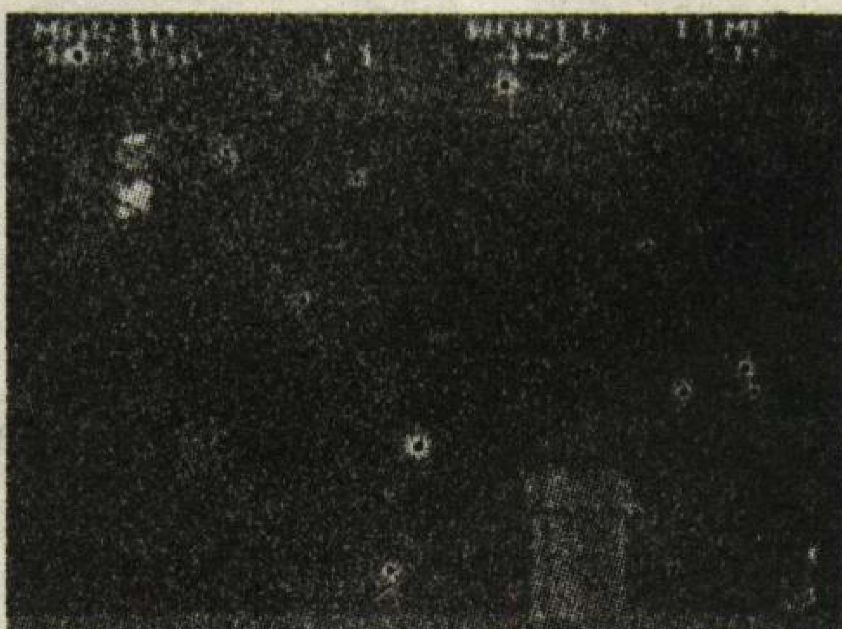
在FAMILY COMPUTER（简称：FC）上名噪一时的作品，1985年本款作品的发售，使得"玛莉奥"的形象已经形成，本作品全球本部作品总销量超过500万，不仅为任天堂带来极大的利润，也使得FC时代的动作类GAME王座一直被任天堂所占据。同样，也是因为这部作品的成功，使得玛莉奥成为了任天堂公司的代表人物，从此以后每一集的"玛莉奥"成为了任天堂公司科技及开发技术的里程碑。

从日方的评论来看，本部作品的发售使得玩家觉得"这样的作品是活泼的、多姿多彩的，同样也是对于玩家反应及智慧的考验。这部作品拥有完整的世界观，而且色彩丰富，更拥有发掘隐藏物品的设定，这一切使得作品一登场就吸引住了所有的玩家"。（摘自1998年日方杂志）

如果说对于国内玩家本作品有着什么影响的话，那么资深的玩家一定还记得当初"雅达利"占领家用机市场时，FC以及本款作品的登场仿佛一颗重磅炸弹使得"雅达利"这一类型的主机很快的从国内的家用机市场消失，夸张点说，"玛莉奥"带给FC的辉煌使得FC在国内至今仍有不少的玩家。这种经典的游戏不知道以后还会不会出现在我们的眼前，希望任天堂能够一直给我们带来惊喜。







把酒临风 假戏真作 名家名品 一家之言 大千世界 谈古论今 畅所欲言

DRAGON BAR

无 题

Persona,这个名字该怎么解释呢?人物,角色?哈,其实我们都是人生舞台上一个小角色,不是吗?命运就像一张莹晶的蛛网,虽看不到,但却摆脱不了它的羁伴。

开始玩上这个游戏,倒不是因为内容,而是因为角色设定和对神幻的喜爱。打完之后,发现自己错了。因为游戏本身也十分精彩。贯穿整个游戏的就是梦想这个词吧。打一开始,牙子老师就问过达哉是否决定了将来的出路。不过这也许只能算是理想而已。梦想与理想不同。梦想是一种虚无缥渺的感觉,也许根本就不可能实现,但却更令人向往和心动。一个正憧憬着梦想的人,他的眼中肯定有一种与众不同的光彩。每个人都有梦想,梦想使生活变得有趣,也使一些人有了生活的勇气。因为梦想,主角们拥有了强大的力量,可以用自己的判断决定对错,用自己的力量维护世界的均衡。一切都是那么偶然的开始。近乎离奇的谣言变成了现实。主角们聚在了一起,与假面党发生了接触。假面党诡异的行动,使舞耶决定追查下去。而达哉等人为了拯救朋友们也决不会善罢干休。随着一个个事件的解明,一个个敌人被打倒了。七姐妹的校长和春日山的番长,因为对权力的渴望而被利用,成了傀儡,也有人因为仇恨而变得疯狂。但这些都不能成为障碍,真像总会大白。"不知道真像也许更幸福。"这句话真的是对的吧。假面党竟是达哉等人创办的,而以前出现在他们面前的人竟是儿时的伙伴——淳。淳因沉浸在舞耶死去的假像的痛苦中而无法自拔,年幼的他没有得到父母们应有的爱,只有舞耶姐的微笑使他感到温暖,在淳心中,舞耶姐是唯一的亲人。而那一天,这个美丽的梦破碎了。达哉,这个他唯一信任的朋友杀死了他唯的亲人,舞耶。决不能接受这个事实的淳要杀了达哉,夺走他的一切幸福。恶梦持续到今天,终于醒了。朋友们的呼唤和舞耶姐温暖的声音打开了封闭已久的心灵,淳不会再孤独了。但这时,雪野却因为失去恋人的痛苦而崩溃了。曾是友人的敌人侵入了她此时软弱的心灵,把她拉进了无尽的黑暗。失去友人是无比痛苦的,可是逝去者都不会无所作为,雪野把她的梦想留给了友人。梦想是一种温暖而美丽的东西,更是一种强大的力量。淳继承了它,与朋友们一起走向未知的最终。结局总是多变的,可这种结果到底算什么?难道一切努力都是徒劳,我们的梦想也只是会被别人取笑?看着在鲜血中依然微笑的舞耶,一个个消失在时空中的伙伴,达哉再也不能忍受,挥出了拳头。

五彩斑斓的世界依然如旧。又是那种熟悉的时刻,一切都像从未没发生过,可朋友们都有了自己的归宿。丽莎的组合效果不错,荣吉为了乐队在忙碌,淳也有了自己幸福的家。而达哉呢……

喧闹的都市中,两个人撞在了一起,四目相对,心中无语。几个人的重逢,是一切新的开始。

总的来说,这部作品可以当作 JOJO 外传来玩(笑)。仲魔的使用和塔罗牌的设定都十分熟悉,甚至连舞耶的服饰也似曾相识。游戏本身有意思,名字也很怪。副标题,无罪的,天真的。其实我们每个人从小到大都犯过错吧,不论是因为无知又或是天真,都是错了,有的甚至无法补救。虽然别人原谅了,忘记了。可是自己都把它烙在了心里,每当想起,都心头一震,无地自容。这就是罪吧,一旦犯下就无法逃脱的东西。就像达哉他们,为了不让舞耶离开竟动了杀机,虽然没有变成事实,却给别人和自己留下了深深的伤痛,不能抚平。

玩过游戏的感动,已经有一段时间没有过了。这部游戏不足的地方很多,可还是吸引了我。每部游戏中都有一个故事,如果不仔细仔去体味,而只是满足视觉享受的话,未免也太对不起编者了。以前玩游戏,也只是一味地按键,跳过对话。但不知从什么时候开始注意起这些不懂的"符号"来了。原来只要认真看,也能猜出个大半。(全平假除外)眼睛累了点。还记得玩《大战 F&FF》时,每一句经典的对话都让我兴奋。不过话说回来,最让我感动的倒是敌人的几位人物,像哈曼的手下和三将军阵亡时所说的。现在的 RPG 越来越大,而且几乎全是原创。能够完整地打完还真是不易。大战系列虽然长,但去有强大的文化氛围在支持甚至能玩两、三遍而不烦。其他呢,就不敢说了。游戏中 3D 战斗已是主流,可有些粗糙的画面还不如 2D 来的震撼!我最喜欢的是 MD 版《光明》这类的模式。机能强大了,对自己的要求也更高了。新的东西固然好,可旧的一切就都不要了吗?为什么不做几部精彩的 2D 游戏呢?现在每次哥几个聚在一起还是在敲三国。一下午能打上好几遍。唉,共同游戏的乐趣少了,游戏机成了个人独享的宝物。(以前 RPG 可是算另类呀!)总觉得还是《太 7》比较好玩,一幅异城的风情,一段难舍的感受。说这么多,其实每个人的性格不同,所喜欢的东西也不同吧,喜欢就是喜欢,像那句话,喜欢一个人需要原因吗?"

提起《罪》的结尾,有一种似曾相识的感觉;

龙之地下城

夏日的清晨，阳光洒向大地。鸟儿在枝头整理着翅膀，叽喳的吵个不停。树叶的影子印在这长长的阶梯上，在自己的脚下不断变幻着。一个人独自向上走着，当跨过最后一级时。风，送来了一样东西。下意识的跳起接住了它，原来是一顶红得像火焰一般的红草帽。抬起身，望向不远处，一个漂亮的女孩立在风中，轻柔的长发随风飞舞。自己一时意呆住了。似自言自语般说到："我们，见过吗?"女孩轻轻地笑了，用手拨开眼前的长发："哦，或许吧，在梦里……。"

再创传说的"圣剑"

文/KOMY

7月的PS软件发售表中并不象天气般火热，醒目的就那么几款，而《圣剑传说》绝对是重点中的重点了。

人们通常喜欢把《最终幻想》、《浪漫沙加》、《圣剑传说》和《前线任务》称为史氏的四大法宝。电玩次世代以来，最、浪、前三个系均有两款登陆PS，唯有被人们视为A·RPG金字塔尖端之作的"圣剑"系列却难见其神秘面目。直至《沙加异域篇2》附带的体验版才让"圣剑"迷们心中的石头落地。(早些时候甚至有传闻"圣剑"会在PS2上出现)《异度装甲》广告词中的"圣剑传说没出的理由……"看来只是宣传手段罢了。在PS的全盛时期，《圣剑传说·玛娜传奇》终于登场!

我个人认为《圣》是今年PS上除FF8以外的最佳作品之一，这里可能含有一些对史氏游戏的偏爱，但客观评价事物恐怕只有圣人才办得到。PS"圣剑"没有使用3D形式可以是想求得某种平衡，从风格上完全区别于FF系列等游戏，以摆脱自身佳作带来的压力，也可利用二维特有的表现力使玩家在游戏界被3D所充斥的今天一尝清新之感。此作的总体定位应该说是较为成功的。人物设计方面风格较为独特，人物服饰华丽，个性鲜明，易为玩者接受；景物等以手绘风格出现，看着十分舒服；系统较为复杂，不过诸多设定充满创意；自由度超高，除游戏主干外，情节多线，由若干人物展开，事件并存。AF入手的不同，各种因素都会造成攻略顺序的差异；(我和几位朋友玩"圣剑"时均有不同，60多个事件有人只完成三分之一，用了十小时便爆机了，而我用了四十个小时也只完成了50多个事件。)武器防具制作，乐器制作、机器人制造、怪物育成等增加了游戏的趣味性和耐久度；战斗设计得较为清版动作化，而必杀技的领悟修得成了战斗的重要乐趣之一，(在下将217项必杀技全部悟得！哈…哈…)但由于必杀技的特殊悟得方式和画风上的近似，有人就将近"圣剑"称之为"沙加A·RPG版"，好象也有些道理。

尽管"圣剑"采用了二维手法，但AF种下及必杀技，魔法时使用的特效亦极为华丽，充分发挥了PS主机的能力。这是款既重表(画面、声光效果等)亦重里(剧情、游戏必)的A·R大作，虽然也有一些如战斗难度太低、迷题比重不足之类的缺憾，但就近年而言，是难有同类作品能与之相提并论的。

FF8之后的若干史氏作品不免让人大失所望，《圣剑传说·玛娜传奇》可能会成为史氏传说的又一序章(试玩版中的四款作品不知各位感觉如何?)我们将试目以待……

文/王伊浩

完全的恐怖，真正的危机

——评《恐龙危机》

自CAPCOM以一款《生化危机》刮起一阵"危机"旋风，好像对AVG制作充满了信心，又连续推出几作AVG。《恐龙危机》便是其中一作，其劲爆(我个人认为)程度为这个似乎是游戏淡季的夏天增添了一些活力。以游戏的表现力，CAPCOM再一次展现了自己在AVG制作上不俗的实力，绝对值得你一试!

首先是关于游戏的画面，这是绝对不用多说的，进入游戏后那绝佳的片头CG已经证明了一切，暴龙食人的一系列动作，流畅逼真得令人折服，就连游戏中的多边形恐龙也体现出强烈的立体感，似乎利用了PS最大机能描绘，十分出色地将恐龙"活生生"地表现在屏幕上。背景虽有些粗糙模糊，但十分逼真，而且光感相当不错，起了很大的衬托作用，由此可见CAPCOM是花了一番功夫的。

游戏性是厂商与玩家的焦点，《恐龙危机》有着绝佳的游戏性。做为一款恐怖游戏，《恐》大量采用视角变化，图像收放等效果，使人有着身临其境的感觉，当恐龙张牙舞爪地扑过来，再加上背景音乐，一种绝不同于《生》的恐怖气氛油然而生，恐龙的速度和强大是僵尸们望不可及的，绝对霸道的攻击力，防御力及速度(尤其是中后期的恐龙，两爪就能让你Game Over。霸王龙更是能一口必命)令整个游戏充满着速度与力量压迫感，玩家不能不全神贯注地投入到游戏中(玩《生》打僵尸就好像打靶游戏)。我认为游戏中的迷题设计也是非常得体，难度不是很大(似乎《生》中的更简单)。而且迷题是多样性的，有拼图，吊车等一系列迷题，不但要像《生》中在XX地找到XX东，然后再放在在XX地，更要以自己的智慧解决一切问题，这会获得无与伦比的快感。(当然得不看攻略完成游戏)。再就是游戏中有相当多的分歧点，而分歧点的选择不用，之后的攻略方法及发生事件都不相同，无形中增加了游戏的重玩性。

关于剧情，由于我的日久水平贫乏得可怜(呜呜呜)但玩起来出奇地流畅。毫无卡壳的地方(傻人有X福?)游戏中的突发事件，特殊剧情，环环相扣，高潮迭起有如滔滔江水连绵不绝……(啊?不是说评说?对不起，对不起……)道具的运用就尤为重要，运用调合使物品功效增强，武器改造使其性能提升，更利用环境制服强大的恐龙，譬如有激光门的地方，一旦放下便和小恐天各一方，还可举枪……(嘻嘻嘻……什么?恐龙同自己在门的同侧了?天啊! Help me!)另外，由于身上能够带的东西可限，所以细心的工作人员便有了相当体贴的设计——紧急道具箱，在危难之时助你一臂之力，(可惜要用钥匙，为什么不用武器破坏呢?)

总之，《恐龙危机》绝对是一款不可不玩的游戏!

文/许雷松

本栏目中"一梦苍生"将作调整，因此本期暂停刊出。

电玩同人馆

全面开放中

零阶

馆主默文

对于玩家而言，游戏是什么？对于我们这些以电玩为工作的人而言，游戏又是什么？

这是一个陈旧得乏味的话题，到了现在，似乎也已经不该再提了。

但是，我们发现，又实在是不能不拾起这块沉重而单调的石头。看了下一页上徐迟的信后，大家是什么感觉，愤怒？不平？难受？沮丧？或者不屑？电玩是一种现代化所独有的高科技娱乐媒体，由于它的高度信息量，与多样化的仿真，给人带来的乐趣也是很高的，但它所面向的年龄层次又比其他娱乐略为偏低，自制力的不够完善使得一些学生沉溺其中，不同程度地影响了学业，这是社会舆论普遍反对电玩的原因之一。不过，似乎漫画，似乎通俗小说，似乎演艺追星，大多对青少年产生极大吸引力的娱乐载体都曾一度受到了困扰。围绕着应试教育的青少年导向，能最大限度地使青少年正身，但大学生处世能力不够、缺乏多方面的知识，这种情况也时有发现吧。电玩能提高智力，电玩能加强多方面能力，都是有科学根据的，但那些家长，那些媒体相信过、正视过吗？美国发生过因为缺钱买游戏机而持枪抢劫的案例，于是罪魁祸首自然推到了电玩身上；又有人对现在的少年犯作过调查，发现其中有20%以上的少年犯接触过电玩，于是电玩再一次成为了毒害青少年的"腐蚀剂"之一。抢劫的真正动因是物质流通的基本介质——金钱，如果没有它，世界上岂非更不会有烧杀抢掠？不少少年犯接触过电玩，可他们的犯罪方法是从哪里来的呢，电玩吗？我没有作过调查，但我敢推测，他们100%接触过影视、书籍，而且有不少东西是从中"借鉴"过来的，莫非因此就能把基本健康的这些媒体也和电玩"等同"起来？同样是这家"言为青少年心声"的杂志，却刊登过一些武术用具和"仿真器械"的广告，广告词中也一再宣传这些武具的"仿真度"，真不知是电玩杀人快，还是刀杀人更快。上海由几年前禁止未成年人进入街机厅，到现在周末对他们开放，相信不会是南梦宫等自己批准自己。而现在，用早恋等等社会问题打擦边球的媒体，如此不负责任地诱导青少年（况且社会各界大加赞扬的情况到底"仿真度"如何，大家略动脑筋便能想出），我们深感痛心！同时，为鼓励徐迟(308号会员)，特为其加上100EXP，以表寸心。

此外，由于版面所限而造成的不可调和的矛盾，从本期起，"梦剧场"将中止连载，"无限期延迟"。凡是喜欢这个栏目的读者，只能对你们说一声抱歉了。

HI，各位编辑：

你们好吗？在下是于97年2月加入贵刊阵营的，不够"骨灰"也算铁杆级读者了吧！几年间贵刊有了长足的进步，本人觉得十分高兴！改版后的第七期很有特色，令人有耳目一新的感觉，为使贵刊更完美故在此提出几点陋见，还请众编辑们多加指证：

1. 建议每期都设置下期预告，下期预告能充分调动读者的期待感，有吸引力，同时也是一个很好的促销手段。

2. "问卷调查"能使贵刊不断进步，作得不错，但每次都是让读者自制答卷，实感不便，能否把调查表夹于书中发行，使读者能方便的取出填写，这样既省事又快捷。

3. 珍藏版画集做得不错（现正勒紧裤带急盼"兰古利萨"的到来），希望能将其系列化，陆续推出EVA、高达和各精典游戏(如FF系列、樱大战系列、火焰纹章系列、幻想传说系列等)的画集，好让众FAN们大过收藏瘾，让别人羡慕去吧！哈……哈……

4. 建议在"电玩同人馆"中增设游戏排行榜和新作期待排行榜，由读者投票参与，到一定时间后可举行抽奖活动，加大读者的参与性。

5. 新作发售表中应把中文译名、售价及CD枚数加上，这样才显得更全面、更专业。

6. 可否在"电玩同人馆"中增设一"隐藏阶梯"，专登编辑部日常生活中的趣事，大可文笔渲染一番，搞笑一下又何妨？也可由读者写信把自己经历的与GAME有关的趣事告之参与，这样既让读者们过足了"窥私瘾"，又加大了读者的参与性，拉近了大伙的距离，何乐而不为？既然为"隐藏阶梯"也可不定期开放，等集齐了"弹药"再向众"入侵"的"窥私狂"们开火！(主编大吼：给我狠狠的打！一定要顶住！

(众读者高呼：来吧！向我开炮！！)

7. 希望能于"秘技库"中刊登金手指密码，这样才能满足读者的不同需要，也能使"秘技库"发展得更全面。

8. 觉得贵刊的刊名不太好，既然已无PC GAME介绍就应大胆创新修改一下刊名，否则极易让旁人产生误解，有损贵刊高誉，故请众编们仔细斟酌。在下大胆建议改为"电玩新世代"如何？"新世代"既体现了贵刊别具一格的特色，又代表了贵刊在电玩文化方面的前卫性，完全符合贵刊现在的特点。

9. 对编辑们把"梦幻总动员"系列化十分赞同，毕竟GAME迷也是动漫迷嘛！在此恳切希望能随书赠送CD，CD内当然要收录些够劲的歌曲才配得上"梦幻"啊！具体可收录些经典动画和游戏的开头结尾曲及插曲，如拿不定主意可由读者投票点播；至于歌词可一并登在刊物上，最好能同时登出原文和中文意思，OK？

如考虑成本及售价问题，在下有如下建议：

①刊物大小及页数与"三周年纪念号"相似，如有可能最好也同为全彩，加上CD售价大约10~13元，这样也不算太……什么吧？(兼顾读者与编辑部利益)。

②改为逢单月或双月出版才送CD也行，否则全刊黑白页也行！

③如页数与原先的"梦"一样，可把CD分季度随书赠送（一年共4CD！），到了年底可搞一次大抽奖，让集齐了春、夏、秋、冬四张CD的读者寄可靠凭证（随CD赠送）来编辑部参加抽奖活动，奖品最好是与动漫相关的物品，如画集、VCD、游戏、模型等。

对了！关于CD，建议到了年底最后一期的CD中能收录本年度日本动画排行榜前十名的歌曲，这样年底的这张CD就成了极具收藏价值的"白金CD"，销路自然不成问题。

10. 漫园一直都办得不错，希望以后都能改为全彩版，毕竟动画是"看"的东西嘛！另外如果出了"梦"而影响别册的存在的话，不如把别册的内容全部改为与游戏人物有关的漫画，这样也不违背"漫园"这个名称啊！或者也可走回贵刊的老路子——附送大型招贴！

好了，这次就写到这里吧！以后若贵刊还有需改进的地方在下必执笔相助，与众读者一起把贵刊建设得更完美！

最后祝众编辑们福体安康、财源广进！

99年7月23日

黄哲



◉1999年第七期的《少×少×》杂志上刊登了一篇令我非常痛心的文章。该文讲述了某中学生，将班里同学凡是PLAY电玩的统统报告给老师，并受到学校及社会各界大力赞扬的事，这篇文章令我的自尊心受到了强烈的打击，该杂志刊登抨击电玩的文章已不止一次了。我对此十分气愤。我相信一个人如果热爱某一件事或某一个物品，那是因为二者之间的缘份与共鸣。在现今社会各种丑恶的事件层出不究，青少年们的心灵已受到了很大的伤害。在巨大的压力下少年们孤独的心灵在电玩内找到了慰籍与共鸣，但有些人竟连这一点欢乐也要剥夺！我已致信该编辑部，对上述文章提出抗议并辞去该杂志特约记者的职务。并且，从今天开始，我将不再购买该杂志。因为，它伤害的不仅是我自己，还有全国千千万万的电玩迷们。任何一个热爱电玩的朋友，相信一定会支持本人的作法的。



——河南　徐迟

◎蓬莱王民全加入神州社同时，特备杂志错别字若干作业礼物，同时为自己LV UP提供资本……

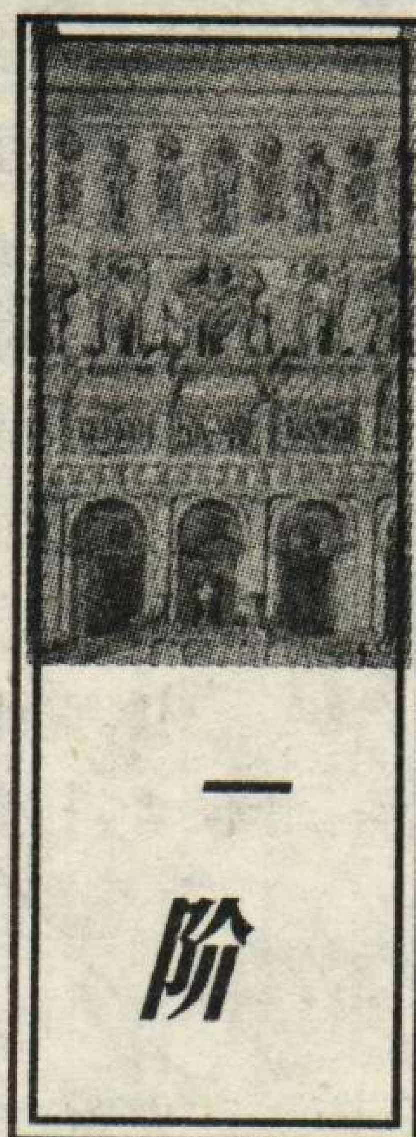
◉南昌0770号会员寄来檄文片段如下：自几年前误入贵境，以为进入电玩"桃花胜境"，不自觉留连三载有余，昏昏然，悠悠然。本欲就此不归，终老电玩生涯。未料也事无常，难遂人愿，睛天闻霹雳，乐园变"魔界"！但见六大魔头出世，乱我电玩大好江山，特别是那"镇园之宝"——"超攻略道场"，竟被魔头玩弄得不成模样，其惨状无法用言语形容！！

针对攻略方面的问题似乎是最近读者意见的焦点所在。确实，和游戏直接有关的内容，特别是攻略，无论如何也是一本电玩杂志的根本所在。我们非常惶恐地等待您对本期杂志"超攻略道场"的看法与批评。

◉神州社变得越来越有型了。默文道具屋的开张使得神州社热闹起来，不过商品似乎少了一点儿。在下认为，应加点"G"少又实惠的东西（如：游戏海报和真正的"珍宝"如游戏周边，手办之类国内不易购到的物品）。还有一点，便是价格是否有些不对劲："T&P"每期售价240G就算是6元一本，即1元相当于40G，算一算会发现相当可怕的，MD主机25元？！NG・POCKBT45元！！还有哇，口水都要流出来啦，DC仅售87.5元！！！如果真是这样，可要谨慎制定流通法则的，否则，编辑部可能会GAME OVER呢！

——山东　邵凯

道具屋的开张是为了丰富活动，"G"也只是一种虚设的数值。作为杂志社，我们是不能有其他商业活动的。因此，制定了这些商品的售价，只是变相地提供给读者奖品。希望大家通过不断参加活动而获得梦幻主机。



◎上海0796号会员邵晓君言：在看了"默文道具屋"后，心想要是有金手指就好办了。

◎电玩同人馆的"玩友神州社"会员RPG GAME已经形成。对于我这个步入高三的学生来说，打电玩已成了十分渺茫的奢望了。看到了这款只有人力驱动的游戏，使我们不在游戏机上也能体会到游戏机上的感觉。现在容许我为这款的内容来设计一下：1. 职业，应有武士、忍者、骑士、浪人、平民、掌门、帮主、贼、捕头、强盗、甚至吸血鬼及吸血鬼猎人。平民应是许多人（LVI）可充任，掌门、帮主、贼、捕头、强盗等由LV高的人分别担任。贼、强盗等应保密不公开。最多出一些提示给捕头。2. 门派：应延用武侠小说中的门派，能分几种就分几种。一般由7－8名组成。帮派一般由2－6人组成，同门同帮受难予以帮助。门规、帮规可拟定一下（如不偷、不抢、不擅杀无辜）等轻重判罚。3. 技能：各个会员应拥有门派帮派及自创必杀技。规定LV10以上可使用等。各种必杀技应有相应克制之必杀技。4. 道具及防具该有其职业特征，不应一概而论，怎么能让忍者穿道袍呢？5. 宝箱：能否在会员中抽取一些幸运儿分给宝物，使其不花钱也能得到。比例应是1%…平民是这里最低级的职业，很容易遭到怪物杀死，可否设定HELP选项由其他勇士平民一起干掉怪物。还可为不想死的设定逃跑或投降的选项。逃跑机率是由电脑来判决。

我要"买"DC!!!



——上海　施华伟

想法很有建设性，我们酌情采纳。但因规则繁复，需要缓步推出，给大家有一个"消化"的时间。

◎上海0300会员沈阅偶然发现把BLUE、E・T、Angel和Dragon的名字开头字母拼起来，竟很巧的是"BEAD"——有洞的珠子，念珠。很宗教化的"魔界"四头领呐，说明"魔界"人才济济啊，其实，"玩友神州社"改名为"念珠电玩集团"也有创意嘛。（哟，好痛！谁打我！！）



◉8月号新编辑登场接手"纵横四海"，这个亮相真是令人印象深刻。煞有介事的"帝国之

接触”一上来就略去了非，美两大洲、印加、埃及两大帝国，简直可以与夫子笔削春秋相比了。前鱼史的“重归最初”错别字仍多得出奇，我不相信评写日本史的前鱼兄搞不清立花道雪用的是“雷切”还是“雪切”，连平太阁的辞世歌中“朝露”也改成了“朝霞”，你们是不是使用语音输入系统，而工作时为 HAPPY 状态，或舌头呈 PAAYZ 状态。

——北京　李戈

错字问题渐趋严重，请广大读者继续担当我刊严厉的督促者。



◎浙江王晨再次强烈要求看一下众编尊容；言其不但爱吃“鸡蛋”，还想看“母鸡”。但也知此概率几乎为零。众小编怕出名以至妻儿被绑架载索。又献笑话一条，《电与电》某忠诚读者迫于生计不得不当劫匪。某夜《电与电》主编不幸遇此人。劫匪曰：“把钱交出来。”主编气愤曰：“我乃《电与电》主编。你怎么能这样！”劫匪闻此言怒曰：“那么好，把我的钱还我。”

◉在这里我想对贵刊提几点建议：1. 建议每当有大作时由专人负责尽快作出好的攻略。因为一个攻略除了它的质量外时间也是它的含金量之一。如 FFⅧ的小说式攻略能在发售后及时推出的话，我相信用别册推出，价格 10 元以上，众玩家也会进行抢购；2. 说到神州社，我建议不如在电脑网上建立一个网站进行神州社的活动，不然的话，百来人还可应付，参加的人一多连人名都记不住，还要和他们计算 LV、HP、MP、G，甚至买卖。相信各老编们都不需拿笔，只需拿计算器就成了；3. 建议开设一个为玩家对主机、配件、游戏内的疑难进行解答的栏目，贵刊不是想读者参与吗？有人说过“最好的朋友就是在困难时帮助自己的人。”4. 对漫画、潮流方面有自信的话，不妨开多一本漫画潮流刊物，只要够新，内容够充实，相信能开拓出一个巨大的潜在市场。

——梦之龙

◉关于默文道具屋，在下持观望态度，价格及物品种类还有待改进（有些物品照这样的价格大多数会员花十年也买不到一本《T&P》。还有我曾提到的有关申报 LVUP 的事，我有一个小提意，在其他刊物上发表作品的朋友依然以提供复印件或样本为条件，而您可在下几期声明，凡向《T&P》及相关书籍投稿的神州社员最好在署名时注上会员号，这样可以简化一些申报步骤，另外对于投稿的会员无论作品是否刊登，都加上适量的 EXP 以示鼓励。

——江苏　王伊浩

◉任天堂有马里奥，SEGA 有 SONIC，杂志何不也设计一个形象代表，不一定非要电玩人物，只要是可爱的卡人物就行。

——重庆　李轶

◎重庆藤飞问参加“玩友神州社”是不是像申请入团一样，先要写申请书，寄上照片，个人简历，写上“请社组织考验我吧”一类的话呢？

◉大连徐吉峰最希望的事：每年出一本增刊，内夹 8 开大彩招，背面为各小编近照与签名，150－200 页彩页，300－400 页黑白，附送新游戏试玩光盘，价格为 20－30 元。

◉上海时丽峰言：勿须置疑，经过软件改革，贵刊确实给人一种耳目一新之感。但天下唯贵刊难养也”精心保存的贵刊几经转手，已经“心花怒放”，再不改良硬件，恐怕几年后，就再也找不出一本像样的 99 年 8 期杂志了！

◉并不想对贵刊有太多评价，也无太多批评，但建议却有几点可提：1，杂志上虽然增加了读者参与的栏目，但似乎并不太重示，仅拿王者之书为例，贵刊自 99 年 4 月、五月号起就做得很好，读者参与加大了，一些实战剖析之类的文章自然有了发展，这些对于我们格斗迷来说再有用不过了，格斗游戏的拥护者决不亚于 RPG、SLG 等游戏迷们。2，贵刊创办的神州社虽然国内第一，但人数还是不够多，只有会员人数多了，力量才会壮大，才能更有效地将杂志办好。虽然这一点不十分重要，但要做，就要做全国最好的，同时我也会为神州社做一些贡献，积极建议我的朋友入会；3，漫园是贵杂志的主打，但四格和连载等漫画似乎有减少的趋势，以往每每介绍的日本偶像也很少出现了。除了那些在游戏中露过面的知名艺人外，也应该多介绍一下演唱动画、游戏片头、片尾歌曲的歌星、影星等，因为喜爱游戏的人，必定有大多数希望了解一下日本文化，及日本的演艺界了。

——辽宁　野庆丰

◎史上第二部满分游戏“SOUL CALIBUR”进入编辑部后，因其能由玩家编辑片头的新机能，而产生混乱状态。默文自然将全部出场人物换成美娜，经常独自欣赏，令他人暗怒。某一日如往常一般打开 DC，直演到“风中少女”这一段，看到的竟然是拖着大尾巴的蜥蜴人扭扭捏捏捏的在草地上转过身来，边上群魔得意地窃笑着。更有甚者，第二天这位“少女”又变作了海盗赛万特斯，那张有着胡子渣的脸，真可称得上是“纯情似水”了！无独有偶，听说雪鹰也有过这样的尝试，又听说每个玩过 DC 版“SOUL CALIBUR”的人都免不了要犯下此得罪行……

本期插画作者：默文－河南钟国红；DRAGON、E·T－海南暴走之苍炎 CAT

回音壁

对这期（8 月）“撷梦园”的不朽传说，我的评价是——执着不朽，爱情不朽，生命不朽！因痛苦而执着，因执着而生存。战争的本义应是改革，而两败俱伤的后果早已失去了本义。活着不过是为了一份执着，一个愿望。即使早就知道执着的付出是失去生命，仍不放弃追求。人的战争是可怕的，人的生命是渺小的，人的信念却是不朽的！

（重庆　刘容菊）



名流会堂

三阶

电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	得分	累积分
1	八神庵(KOF)	770	3276
2	斯科尔(最终幻想Ⅷ)	413	1279
3	克里斯(KOF)	250	1661
4	碇真嗣(新世纪 EVA)	249	1628
5	草稚京(KOF)	241	1114
6	克劳德(最终幻想Ⅶ)	175	1481
7	里昂(生化危机 2)	168	418
8	七枷社(KOF)	133	648
9	萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)	50	656
10	二阶堂红丸(KOF)	44	294

电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	得分	累积分
1	不知火舞(KOF)	458	1694
2	绫波丽(新世纪 EVA)	440	2354
3	藤崎诗织(心跳回忆)	346	1160
4	莉诺娅(最终幻想Ⅷ)	338	1036
5	莎米(KOF)	213	1095
5	真宫寺樱花(樱花大战 2)	213	1371
7	列欧娜(KOF)	124	927
8	蒂法(最终幻想Ⅶ)	121	471
9	艾娅(寄生前夜)	98	735
10	玛丽(KOF)	80	516

电玩公司排行榜

排名	公司	得分	累积分
1	SQUARE	602	2884
2	SNK	571	2070
3	SEGA	388	1566
4	CAPCOM	342	1162
5	KONAMI	311	1019
6	NAMCO	290	962
7	BANPRESTO	162	496
8	NINTENDO	104	324
9	KOEI	63	337
10	SCEI	47	239

本月榜评

经过了一个月的休息调整，排行榜依约回到大家身边。八月号上八神终于被克劳德 FANS 齐心协力拉下了宝座，但似乎也因此使得更多的人心中积满“怒火”，大家也看到了，这个月的榜单是什么样子。这个月惊魂不断，老是有恐吓信寄来，威协下次再发生“夺位事件”，“墨蚊”就要被拍成一团血云云；而同时，却有人怀疑同人馆主是否也是八神派。夹板缝中求生存，里外不是人，但美娜却从来不见踪影，徒呼奈何。FFⅧ的热潮已经过去，但两位主人公人气却在上伸，可能是大家都了解到他们性格的缘故吧。从网上看到了 FFⅨ的包装盒，媒体一栏上赫然印着“DVD－ROM”！难道说，PS2 上的游戏人物要登上此榜，还得靠老史来开路?!

“梦野留踪”幸运读者

吕晓强　江苏省武进市潘家镇石渎村 62 号　邮编：213179

第一投票对象：草稚京、藤崎诗织、SQUARE

郑佰南　广东省广州市海珠区康乐中约南新街 46 号 201　邮编：510300

第一投票对象：八神庵、绫波丽、SQUARE

杨文超　广州市芳村区中市四横巷五号　邮编：510370

第一投票对象：斯科尔、艾娅、SQUARE

周博　河南省郑州市金水区丰产路 96 号院周奇转　邮编：450008

第一投票对象：草稚京、蒂法、SQUARE

程晓婷　上海市普陀区大渡河路 1927 弄 36 号 404 室　邮编：200333

第一投票对象：克里斯、绫波丽、SQUARE

读者调查幸运读者

周洋　重庆市九龙坡区石桥铺渝州交易城 9 号　邮编：400039

凌欣　北京北三环东路 30 号　邮编：100013

庞杰　天津市静海县中医学校　邮编：301600

李建辉　北京海淀区马连洼梅园小区 11 楼 3 门 101 号　邮编：100094

唐振华　陕西西安西电公司西整 927 楼 50 号　邮编：710077

玩友神州社

四阶



至今会员人数: 818

由于神州社日益壮大，有不少玩友都对此一活动表现出极大兴趣，但因为丰富多样的活动而使大家在理解规则方面产生了一些困难，我们特在此将现有各项活动作一集中公布，望会员按指示自去察看，或打热线电话: 010－62924382 查询。

申请入会方法: 见每期读者调查表背面。

等级分累积标准及 MP 使用准则: 见 99 年第 6 期。

“金钱“获得方法: 见 99 年第 8 期。

默文道具屋: 道具及珍宝，见 99 年第 8 期；武器及防具，见 99 年第 9 期。

HP、AT、DF 数值的设定和战斗方法: 见 99 年第 9 期。

十二魔神降临: 自 99 年第 9 期起。

在本期以后，还将有许多有趣的活动产生，比如转职方法、在各界冒险、修炼、魔法习得、召唤兽、雇佣杀手及保镖、门派的设立等等等等，敬请会员留意每期杂志。



默文道具屋



第三期商品目录

道具部分

编号	名称	效果	售价
NO.5	还原丹	HP 回复 50	售价: 25G
NO.6	清心散	HP 回复 100	售价: 40G
NO.7	还神草	HP 回复 200	售价: 80G
NO.8	火凤翎	复活(HP 回复 30%)	售价: 120G

初级召唤兽

编号	名称	效果	售价
NO.1	火炎之书	AT20 的火龙召唤(消耗 MP40)	售价: 50G
NO.2	地震之书	AT25 的巨怪召唤(消耗 MP45)	售价: 50G
NO.3	水纹之书	AT10 的鲮鱼召唤(消耗 MP20)	售价: 50G
NO.4	风云之书	AT15 的目羽召唤(消耗 MP25)	售价: 50G

注一: 回复性的道具可在任何时候使用，但复活药只在我社公布某会员 HP 为 0 时一月内有效，逾期即视作死亡。

注二: 每次战斗每位参战会员都有一次召唤机会。召唤兽及魔法的 AT 值都临时作为普通 AT 的修正(例如 AT 为 20 的会员若召唤了火龙，这一回合的攻击力就变为了 40，下一回合回复为 20)，今后在转职同时亦可获得一些属性修正值，方法容后公布。只要购得召唤书，便终身拥有此召唤兽，除非死亡。

玩友神州社史上第一场战斗!

挑战者 NO.0319 千佳 LV26 V·S NO.0315 王伊浩 LV30 应战者

HP: 385; MP: 385; AT: 38; DF: 28＋15(革甲)M: 5G

ROUND1 千佳攻击，王伊浩 HP－2；王伊浩攻击，千佳 HP－7

ROUND2 千佳攻击，王伊浩 HP－3；王伊浩攻击，千佳 HP－12

ROUND3 千佳防御；王伊浩攻击，千佳 HP－5(11×50%)

战果 千佳 HP－24；王伊浩 HP－5

WINNER IS 王伊浩

王伊浩 LV30→LV33 HP463 EXP545(468＋385×20%) AT54 DF35＋15 105G

千　佳 LV26→LV28 HP361 EXP408(385＋468×5%) AT40 DF30＋15 22G

HP: 468; MP: 468; AT: 46; DF: 32＋15(革甲)M: 13G

请各位会员注意，如果你受到其他会员挑战(只有 LV 低于等于你的会员才有此资格)，我们除在杂志上公布外，还将去函通知，必须在第一时间内安排好三回合行动及立即回信或来电，若得不到回应，我们将视作你三回合不采取任何行动而必败无疑! 战斗结束后，按 HP 损失低者获胜。由于此次战斗及时得到王伊浩回应，并且是第一次发生，我们便将交战过程公布，帮助大家理解，以后发生战斗只公开交战双方编号、姓名、等级及作战结果。

神州社策划之六　欢迎每个有自信的会员前来冒险　翁戴拉

由于 ANGEL 的第三奇迹赖崩暴风雪产生作用，0059、0096、0420 三位会员不幸坠入翁戴拉(地狱)进行冒险。现特赐与三位会员 LV UP3 级及 100G(必需用作购买道具、武器和防具限 LV10 以下才能获得)，由三人结伴同行。翁戴拉总长 25 格，冒险会员每次可移动 1—6 格，会遇上各种事件及灾难。在脱出翁戴拉之前，不得靠其他方法 LV UP 及参加其他所有活动。对自己实力有自信的会员可组成三人以下的队伍申请冒险，进程中将可能得到道具屋无法买到的强力道具。进人翁戴拉地狱的会员必需接受第一关考验: 击倒地狱看门犬刻尔帕罗斯!



神州社策划之五——十二魔神

魔神降临



LV: ???
HP: ???
MP: ???
行动方式: 灵游
属性: 暗黑
居住地: 不明
赐福率: 35%
诅咒率: 55%
降临百分率: 2%(每年 10 月)

田比湿奴，印度教中与梵天、湿婆并称的三大主神之一皮肤深蓝，妻子吉祥天女，座骑金翅鸟迦楼罗，不仅有保护能力，而且能创造和降魔，有十大化身。在天神与阿修罗们的战争中，一次无意间游荡至一湖，遇一魔道，并将之收服。其后，魔导士独自游历于人间，招引有造化之人，擅长各种魔法咒术，拥有暗黑结界，非经许可，外人难近。第二位魔神事迹都偏向于诅咒，因此效果时间性是诸魔神中最长的一个，祝大家好运。

BLUE 魔迹之一————山伏九字法 15%

效果：予以半年内一次不死。

解说：道教避魔方法，伸直食指和中指当作刀，每踊"临兵斗者皆阵裂前行"中的每一字，按横纵的顺序在空中画一条线，被称为"九字法"。

BLUE 魔迹之二————西勒努斯之缚 20%

效果：半年内上报等级暂时不加，直到解咒时一并加上。

解说：西勒努斯为希腊神话中酒神，狄俄尼索斯的老师和抚育者，终日醉眼朦胧，只要有人在他醉时找到他，捆绑起来，就能逼其说出预言，随后释放他。

BLUE 魔迹之三————百次拜庙 15%

效果：半年内每升级时减去一级。

解说：日本拜佛苦修的形式之一，在神社：寺院指定地点，赤脚连续往返一百次。信徒认为，与其做一次祈愿倒不如做多次，使神佛能够更多地听取本人意愿。

BLUE 魔迹之四————巨人指 20%

效果：MP50% DOWN，但得到 18G。

解说：清《坚瓠余集》记，维亭袁某航海贸易，同伴八十余人，遇一巨人，船为之破，然出刀断其一指，秤之得十八斤。

BLUE 魔迹之五————赤口之日 20%

效果：三月内发生战斗必败。

解说：阴阳家信仰的一个日子，在日本民间广为流传，起源于中国，"赤口"意为星期六，这一天办事不吉利，万事以谨慎为好。

九月奇迹发生

伊丽丝彩虹: 0028, 叶俊; 0044, 黄光明; 0065, 赵亮; 0088, 贾鑫祺; 0104, 程欣————LV20% UP!(LV10 以下上升 1 级)

拉斐尔微笑: 0092, 丁昌荣; 0369, 刘茉莉; 0550, 刘赢征————回复所有 MP!

赖崩暴风雪: 0059, 吴建华; 0096, 孙亮; 0420, 陈斌————被迫进人翁戴拉冒险!

阿斯毛代之夜: 0001, 薛一丹————失去所有金钱!

东海大火: 0017, 田园; 0036, 李纪恩; 0077, 张方萱; 0218, 钱伟业————除金钱外其余数值下降 20%!

无奇迹发生: 0003, 许春光; 0490, 梁鑫祺————ANGEL 赐福, 得到 10G!

TOP10 >>> 神州社会员等级分排行榜

一. NO.0140 扬子江 LV.64 HP1535 EXP 1535 MP 1535 AT153 DF69
二. NO.0097 王 琳 LV.51 HP1050 EXP 1050 MP1050 AT105 DF53 210G
三. NO.0001 薛一丹 LV.45 HP840 EXP 840 MP 755 AT84 DF47
四. NO.0166 邹 简 LV.41 HP730 EXP 730 MP 730 AT73 DF43
五. NO.0011 张雷冬 LV.40 HP700 EXP 700 MP 700 AT70 DF42
六. NO.0109 金 扬 LV.35 HP590 EXP 590 MP 590 AT59 DF37
七. NO.0315 王伊浩 LV.33 HP463 EXP 545 MP 545 AT54 DF35+15 105G
八. NO.0319 千 佳 LV.28 HP361 EXP 408 MP 408 AT40 DF30+15 22G
九. NO.0350 赵 挺 LV.23 HP310 EXP310 MP 310 AT31 DF25
十. NO.0309 张 奥 LV.22 HP290 EXP 290 MP 290 AT30 DF24

LV. UP!

NO.0308 徐 迟 LV1~LV10 HP110 EXP110 MP110 AT11 DF12 40G
NO.0332 孟 晴 LV13~LV14 HP170 EXP170 MP170 AT17 DF16 8G
NO.0345 林 娜 LV1~LV2 HP25 EXP25 MP25 AT2 DF4 6G
NO.0002 时丽峰 LV2~LV4 HP42 EXP42 MP42 AT4 DF6 8G
NO.0004 王 晨 LV2~LV4 HP47 EXP47 MP47 AT5 DF6 11G
NO.0017 田 园 LV1~LV2 HP18 EXP18 MP18 AT2 DF4 4G
NO.0018 朱 君 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0028 叶 俊 LV1~LV4 HP42 EXP42 MP42 AT4 DF6 12G
NO.0034 段山昆山比 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0037 李 京 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0042 谭文超 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0043 余 翼 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 14G
NO.0044 黄光明 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0047 赵鸿翔 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0049 杨 日斤 LV1~LV5 HP50 EXP50 MP50 AT5 DF7 16G
NO.0060 陆 益 LV4~LV5 HP55 EXP55 MP55 AT5 DF7 6G
NO.0061 刘 晟 LV7~LV10 HP100 EXP100 MP100 AT10 DF12 4G
NO.0065 赵 亮 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0088 贾鑫祺 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 14G
NO.0097 王 琳 LV48~LV51 HP1050 EXP1050 MP1050 AT105 DF53 210G
NO.0104 程 欣 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0120 伍玉强 LV2~LV8 HP86 EXP86 MP86 AT8 DF10 38G
NO.0193 余光裕 LV4~LV7 HP71 EXP71 MP71 AT7 DF9 13G
NO.0211 丁 晨 LV1~LV2 HP20 EXP20 MP20 AT2 DF4 4G
NO.0226 吴 梅 LV1~LV2 HP25 EXP25 MP25 AT2 DF4 16G



露天广场

玩友神州社 会员通讯交友录

N0004　姓名:王晨　别名:KOF
爱好:电玩、漫画
地址:浙江宁波毛衙街8号
邮编:315000
附言:本人热烈欢迎GAME友来信。也望同处一社的会员来信同建组织,称霸神州社。

N0018　姓名:朱君　英文名:Cloud Voice
爱好:电玩、动画、漫画、"T&P"、听音乐
特长:精通各种RPG游戏,连续三天三夜不停"奋战"(老爸老妈不在吧?!)修理、组装游戏机及音响配件等(目前正学装PS)
地址:广西南宁市江南区石柱岭一路82号
邮编:530031
附言:十分感谢所有支持热爱电玩的伙伴们!游戏生涯有缘相识,相知,就是种莫大的乐趣与满足。

N.0037　姓名:李京　性别:男
地址:北京顺义区石园西区6号楼401室
邮编:101300
爱好:电玩、流行音乐、蓝球　特长:无
附言:希望和我兴趣相同的人给我来信?更希望能结交几个知心朋友!谢谢!

N.0043　姓名:余翼　笔名:淡森
爱好:电玩、动漫、小说、MUSIC
地址:广东汕头市中山中路气象局内8幢102
邮编:515041
附言:回忆中,只是个普通的玩具;昨天,已充满无限憧憬;今天,变成美妙的艺术;明天更加多彩炫丽……——游戏机。

N0049　姓名:杨昕　别名:阿木
爱好:游戏、动漫、音乐、篮球、围棋、古文、睡觉……
特长:幻想、搞笑、旁门左道
地址:江苏省南京市洪武路168号419幢305室
邮编:210005
附言:看得多玩得少;输得多赢得少;没攻略能通关很少;总恨自己手太少;虽然年纪已不小;可仍是只小鸟。

N0017 姓名:田园　笔名:WT·CAT(白虎猫)
性别:女
爱好:游戏、漫画、卡通片
地址:天津市和平区山西路242号
邮编:300040
附言:每当我拿起手柄就会想到:将来我变成个老太婆时会不会和孙子抢游戏机呢?嘿嘿,我是如此地爱它,怎么能放弃呢?我赢定了。

N0034　姓名:段琨玭　年龄:17岁　性别:男
英文名:EVIL DREAM　笔名:NIGHTMHRE
爱好:漫画、电玩
特长:美术
地址:湖南省洪江市安江镇公园路94号
邮编:418100
附言:我是一位超级不知火舞迷,望通过玩友神州社认识与我有共同爱好的PANS,相信我们能成为好朋友。

N.0042　姓名:谭文超　性别:男
年龄:18岁
爱好:打机、什么类型的游戏我都喜欢,写作画画
特长:打GB版95、96格斗,天下无敌!
地址:广州市黄浦区文冲船厂西区2栋108号房
邮编:510725
附言:希望能挑战GB版95、96格斗的高手!我玩GB版《口袋妖怪》也是挺厉害的,已集齐151妖怪,连15只妙也收集到,并且全部妖怪均已升到100级!我希望与大家成为好朋友。

N0047　姓名:赵鸿翔　别名:331
爱好:集邮、吸收外国文化、看碟、电玩。
地址:南宁市新阳路221号橡胶厂宿舍24栋6楼53号房
邮编:530003
附言:从看贵刊96年12期到现在,这三年我过得终生无悔;感谢上帝,创造了电玩、创造了杂志社和我!

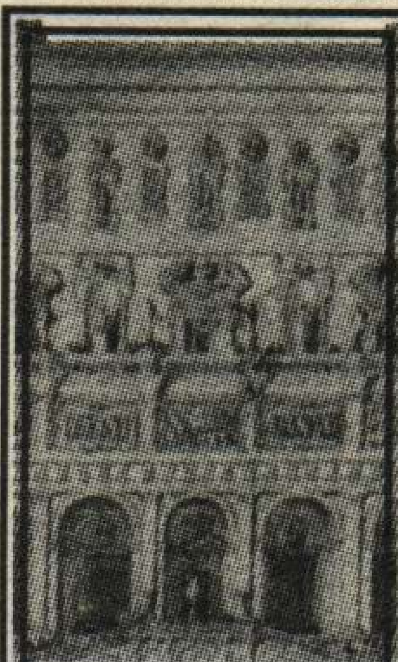
以上会员皆及时在截稿日前寄来信稿,予以上升一级的奖励。本月请51——100号会员来信参加FAN园。

本月幸运会员

0009 刘　冬
0043 余　翼
0088 贾鑫祺
0122 张志晖
0214 王似怪
0225 徐　祺
0226 吴　梅
0281 邓楚炫
0300 沈　阅
0324 袁同发
0349 张翼凌
0388 严佳鑫
0394 吴书英
0472 张烨玮
0479 邓　琳
0496 王烨雯
0576 王晨鹤
0650 汪洁嘉
0652 杨　芳
0818 袁文静

以上20名会员均可得到10G

FAN园



空中花园

柳梦园

夜曲

翻滚的乌云将阳光与世界完全隔断，天地间剩下的只有黑暗，以及——雷电和暴雨……

1796年，邪恶弥漫的古堡。

他手拿水晶杯坐在高高的王座上，杯中的液体随着手指的晃动轻轻摇摆。依然是那样高傲，依然是那样潇洒，依然是那种过去曾经被我所无限崇拜的神态。

我望着他，好不容易才使心头纷乱的波动恢复正常。

"好久不见了，父亲……"

"三百年了吗?"他将杯中的酒一饮而尽，目光射向我的眼睛，"我还以为再也见不到你了呢，阿鲁卡德……"

我和他就这样静静对望着，无言却似千言万语，这种情景好像在很久以前也有过一次，又要，和三百年前同样的开始和结束吗?

夜空下，成千上万只蝙蝠围绕着城堡飞舞，无数对肉翅挥对的节奏伴着闪电奔雷的旋律奏出一曲阴沉的乐章。魔物的尸体堆积在城堡的过道上，鲜血顺着阶梯缓缓流下，渐渐汇成一道血河。

闪电如利剑般将黑沉沉的天幕撕裂，鲜红欲滴的葡萄酒在杯中上下翻滚，就如同——熊熊燃烧的火焰……

那首歌又在我的脑海中回响，优美的歌声来自那片火海中，来自那个被缚在十字架上仍轻声歌唱的女人。

"你在想什么?"他的声音打破了空气中的沉寂。

我闭上眼睛，深深吸了一口气，尽量以平静的语气说道："我仿佛又听见母亲在唱歌。"

他离开王座，背对着我站在窗边凝视着外面的天空，任凭风将他黑色的斗篷与金色的长发吹起。

"丽萨……"他喃喃说道，忧郁的语气就如同一个普通的男人。

"不要再和人类为敌了，就让这城堡永远在世界上消失吧，父亲! 这也是母亲的愿望!?

"住嘴!"他猛然转身，手中的水晶杯刹时被捏为碎片，那股舍我取谁的霸气一瞬间又布满了他的全身，又恢复了，恶魔的气息……

"当初我跟随十字军东征而离开这座城堡，在前线的我由于奋勇杀敌成为了人人敬仰的英雄，可就在此时，判臣竟将我战死的假讯传回城堡，逼迫我的妻子殉情自尽，而自己趁机篡夺了城堡的统治权，当我带着鲜花与胜利的喜悦返回这里的时候，却被那些愚蠢的村民当成魔鬼活活烧死! 我痛恨人类，痛恨这个虚伪愚昧的世界! 从那一天起，我的心就已经死了，支撑着我活下去的，是向人类复仇的信念! 既然他们认为我是魔鬼，那我就是魔鬼! 我不信仰上帝，我是吸血鬼德拉柯拉伯爵!!"

"最后还是一样。"我长叹一口气，昂起头，将眼睛紧紧闭起。

惊雷仿似爆炸般震撼着这个世界。

我猛地睁开眼睛，两道目光如电般直刺他的双眼。

"以实力来决定胜负吧! 考恩特·德拉柯拉伯爵!"

两件黑色的斗篷飞舞在半空，随之而即的是冰冷的剑光，一段一段的回忆如剑光般在我的眼前快速闪现……

我哭着跑回家，扑到母亲的怀里，"妈妈，隔壁的小威廉骂我，他说我是个没父亲的孩子!"

"怎么会呢?你有父亲，你的父亲是个非常了不起的人，阿鲁卡德，不要哭了，好吗?"母亲擦干我的眼泪，用温柔的语气轻声安慰着我。

刀剑碰撞出的火花四处飞溅。

"杀死魔鬼的儿子!"

黑夜中，我惊恐的在密林中奔跑，一群手持火把的村民在后紧追不舍。不远处，火焰中的十字架上母亲在轻声歌唱。

我的左臂被他的剑锋划过，鲜血滴落。

"我告诉你为什么他们要杀死你，"他将最后的一个村民的心脏挖出，抛到狼群中间，转过身来面对着呆坐在地上的我，一字一顿地说，"因为你是我的儿子——吸血鬼的儿子!"

他飞跃到半空，闪过我掌心发出的雷电。

"父亲，你这样是不对的! 杀死母亲的只是一个村的人，为什么要将整个城镇的人都杀死?!"我闯进藏书室，质问正在看书的他，以前那全是稚气的脸上现在充满的只有愤怒。

"为什么?"他将手中的书 放在桌上，冷冷的看着我，"因为他们该死!"

我惊呆了。

他格开我的剑，右手化为刀状刺向我的胸口。

我望着走向门外的那个年轻人，强忍着痛支撑着站起身来。

"你，为什么不杀了我?"

他停下脚步，缓缓转向身。"贝尔蒙特家族只杀魔鬼，可我从你身上感觉不到一丝邪恶之气。现在，我要打倒的是德拉柯拉，把人类从水深火热中解放出来! 至于你，我希望你能真正找到属于自己的生存方式。"

"救助……人类吗?"我踉跄着向前走几步，以一种连自己都不敢相信的坚定语气说道，'让我，帮助你好吗?"

剑光闪过，那火中的吟唱又在空中回响。

剑光、歌声、剑光、歌声、剑光、歌声、歌声、歌声、歌声、……

雨下得更大了……

他脸色惨白的半跪在地上，手捂着胸口像木雕泥塑般一动不动，鲜血从他的指缝间渗出，一滴一滴地滴落在地上。我静静站在他的面前，却没有一丝胜利的喜悦。

"为什么会这样?我竟然又败给了你。"他的声音低沉的几乎像是梦呓，先前的那种冷傲和自信在他的身上已荡然无存。

"力量是用来守护他人的。当你失去所爱的人时;当爱这种感情从你心底消失的时候，你就已经注定了失败的命运。"

"是吗，过分痴迷于力量就是我的败因吗?"他的脸上浮现出一丝笑容——毫无生气的笑容。

"阿鲁卡德，告诉我。丽萨……最后说的话是什么?"

我将视线移向别处，缓缓说道:"不要怨恨人类，不要怨恨这个世界。地球上的每个人都有其生存的权利。阳光、大海、天空、绽放的花朵、活泼的动物、以及……人类，在这个世界上每样事物都是如此的美丽。想要毁灭这种美丽的，实际上是使自己逐渐走上了毁灭的道路。还有……"我转过头来望着他，深情的说道，"父亲，对你永远的爱……"

他的身体震动了一下，抬头望着窗外的天空，沉思良久。

他用剑支撑着站起身来，向王座后的暗门走去。

"阿鲁卡德，我要给你最后的忠告，真正能毁灭世界的不是我，而是人类心中无限滋生的邪恶与欲望。只要这种意志还存在于这个世上，总有一天，他们会咽下自己种植的苦果!"

他在门口间停下了脚步，声音清晰地传入我的耳中。

"希望你的命运之轮不要和我转同的轨迹相同。永别了，我的孩子……

没有言语，没有泪水，一切就像一道平静的歌。而歌，也该到结束的时候了。

门关上了……

我走在荒野中，身后是渐渐崩塌的城堡。

我走在荒野中，肆虐于身上的是狂风暴雨。

我走在荒野中，耳边传来的是悠扬的夜曲。

我走在荒野中，任泪水在脸颊滑落。

我有一个温柔善良的母亲。

我的母亲在火海中失去了生命。

因为我有一个父亲——名叫考恩特·德拉柯拉的父亲。

我，是吸血鬼的儿子……

在我体内流淌的血液永远不会被这个世界所接受，我现在唯一能做的便是将自己的身体完全封印，封印这个，吸血鬼的身体。

这样，世界该平静一阵了吧。也许……

夜曲在森林的上空回荡飘扬，连绵不断……

文：济南 陈欣

格斗秘笈 修定版 隆重推出

不可错过的收藏机会，通往格斗王者宝座的最佳捷径！！！



240页+120页=360页超豪华组合

定价仍为22元

10月上旬正式面市!

自本广告刊登以来，各界玩友纷纷来信来电查询“修定版”的具体上市日期。本编辑部考虑到99年上半年并未有较有影响力的格斗游戏推出，为了能够确保“修定版”的内在质量，能够把最新的格斗GAME的魅力完全介绍给玩家，所以我们决定将本书的出版日期略向后延。现在可以告诉大家的是，“修定版”将是包含了“格斗之王’99”等超级大作的究极格斗GAME指南，其内容之精彩绝对可令所有读者满意。

邮购地址

北京市清河邮局 062 信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

邮购信息

应广大读者要求，为了便于广大读者收集本刊，现将本部所存的部分书籍告之读者，有需要以下书籍的读者请直接汇款至:北京清河邮局 062 信箱　邮购部　邮编:100085，进行购买，每本书请附 2 元邮费。

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价 18.80 元　优惠价 10 元	《电子游戏与电脑游戏'98上半年合订本》 定价:28 元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22 元	《三周年纪念号》 定价:6.5 元
《电子游戏与电脑游戏'96 合订本》 原定价 28 元　优惠价 22 元	《电子游戏与电脑游戏'98 下半年合订本》 定价:28 元	《电子游戏技巧 7》 定价:10 元	《梦幻总动员》 定价:20 元
《电子游戏广场 5》 定价 10 元	《电子游戏广场 6》 定价:10 元	《电子游戏广场 7》 定价:10 元	《电子游戏与电脑游戏》99 年 8 月号 定价 6.5 元
《电子游戏广场 8》 定价 10 元	《电子游戏与电脑游戏》97 年 4 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》97 年 10 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》97 年 11 月号 定价 6.5 元
《电子游戏与电脑游戏》96 年 12 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》97 年 6 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》99 年 4 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》99 年 6 月号 定价 6.5 元

以上书目，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部　邮编:100085
②注明邮购书名及册数(另加邮费 2 元)，字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话:010－62924382



■统一刊号：ISSN1005－250X
CN46－1039 /G3
■定价：6.50 元